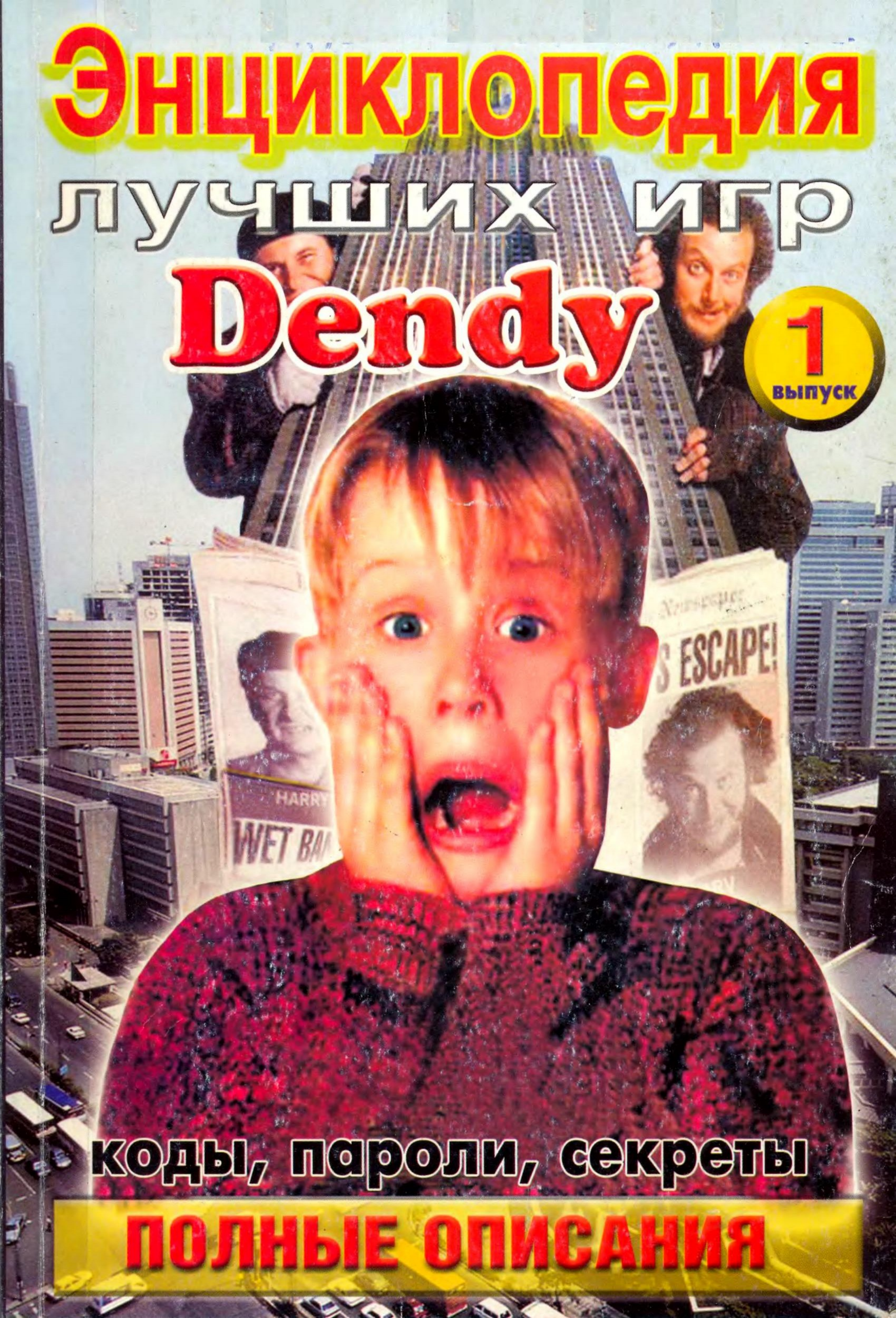
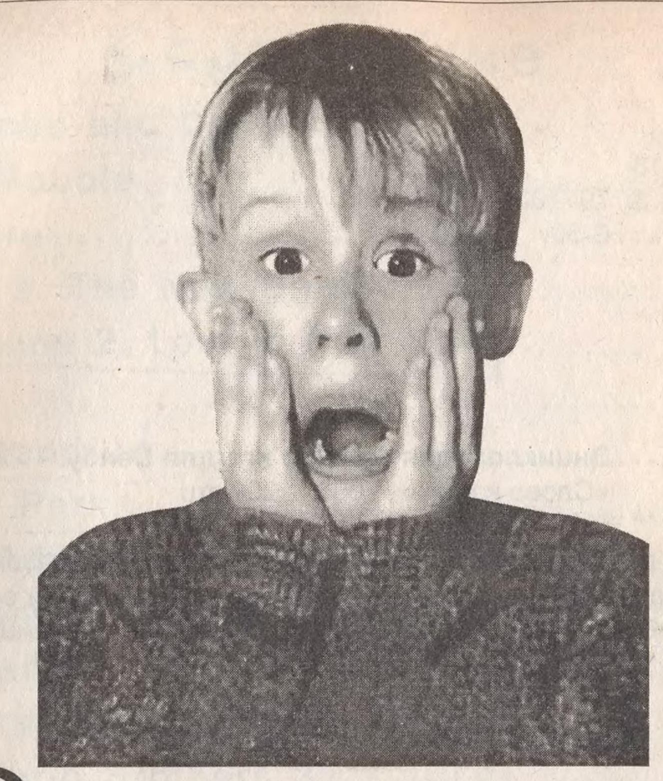

Энциклопедия
лучших игр
Dendy
1
выпуск
Newspaper
S ESCAPE!
HARRY
WET BA
коды, пароли, секреты
ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ



Энциклопедия
лучших игр
для
Dendy

Game Boy, Game Boy (Pocet), Game Boy (Color), Simba, Simba`s Compact, Simba`s Prince, Simba`s Junior, SuperStation, Star Trek, Liko (клавиатура), Сюбор (клавиатура), Киборд (клавиатура)

«Слово и Дело»
Санкт-Петербург
2003

ББК 22.18
УДК 681.3: 794 (03)
С 30

С 30 **Энциклопедия лучших игр для Dendy.** – СПб: «Слово и Дело», 2003. – 208 стр

В книге представлены описания видеоигр для приставок Dendy. Приведены коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождения игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо № 13-07-19-5833 от 31.12.97)

Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции ОК-005-93. Том2. 953000. Книги брошюры



Содержание















БОЕВЫЕ ЖАБЫ И ДВОЙНОЙ ДРАКОН

Rare / Tradewest • Количество игроков 2 • Action
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆

Два брата Ли владеют двумя частями одного медальона, обладающего магической силой. Каждая из частей обладает своей определенной магией. Одна дает возможность пользоваться нечеловеческой силой, а вторая – разумом, вместе же две части одной реликвии при ее воссоединении могут повелевать миром. И надо же , нашелся подлец, которыйвозжелал получить эту власть. Различными уловками, с помощью наполовину напичканного кибернетикой бандюги Абобо, боевика Ропера и двух леди-обладательниц пастуших кнутов, которыми они стегают всех направо и налево, он завладевает первой частью медальона и стремится заиметь вторую. Как водится, на его пути встают объединившиеся Братья Драконы.



Управление

Кнопка **A** – Прыжок
Кнопка **B** – Удар
Супер-удар – Двойное нажатие кнопки **ВПЕРЕД** и затем во время бега кнопка **B**
Кнопки **A/B** – Захват перемещающегося поверху объекта

Меню

При запуске игры после нажатия кнопки **START** вам предлагается выбрать один из трех вариантов игры, два из которых – игра вдвоем. При запуске игры А вы играете вдвоем, но имеете возможность драться между собой, в игре В прохождение осуществляется также вдвоем, и герои не могут причинить друг другу вред. Следующее окно игры – выбор героя, который осуществляется кнопкой **START**. Из пяти представленных персонажей вам на выбор представлены три Боевые Жабы – Рэш, Зитц и Пимпл, и Двое братьев Драконов – Билли и Джимми Ли. Перестановка курсора делается кнопками **ВПЕРЕД/НАЗАД**. После этого начинается сама игра.

Прохождение

Вы получаете три полные жизни, каждая из которых составляется из шести делений, располагающихся в левом верхнем углу, рядом с обозначением количества очков. Сама жизнь – сердце на шкале из пяти контуров сердечек. По другую сторону экрана располагается обозначение второго игрока. В том случае, если вы соберете количество жизней, большее, чем пять сердец, они все равно засчитываются и будут использоваться полностью. По ходу игры герой сможет собрать также определенное количество очков, причем за каждые двести тысяч добавляется новая жизнь. Помимо этого, в блестящих шариках, зависших в воздухе или подвешенных на стенах, находятся кубики, восполняющие энергию, в каждом по три.

Герой игры с успехом используют супер-приемы. Братья Ли при комбинации **ВПЕРЕД+ВПЕРЕД/А** с разгона бьют ногой, а в том случае, если противник повержен и лежит, добивают его мощным ударом обеими коленями. Жабы в первом случае с силой бьют противника локтем, а при добивании надувают свой зоб и бьют шипами, которые на нем расположены, либо сапогом. В игре вы можете использовать любого героя везде, где это нужно, но помните, что и у жаб, и у





людей есть свои особенности. На мой взгляд, наиболее способные в смысле управления – братья Ли. Попробую выделить их существенные отличия от земноводных:

– они более подвижны и быстры в ходьбе

– братья умеют лазать по клеткам, стоят вместо стен внутри космического корабля

– там же при уничтожении гранатометателя намного быстрее подбирают гранаты

– быстрее используют супер-приемы

– на втором уровне в колодце ими проще управлять, Ли могут проходить колодец там, где жабы – нет

Уровень 1: Высадка на космический корабль Крысы

Ну вот и начались наши похождения! С этого момента назад дороги нет... Игра начинается на поверхности корабля одного из боссов Крысы (Big Blag). Туда вас высаживает космический челнок, и герой без какого бы то ни было скафандра вот так запросто путешествует в открытом космосе. Да уж ладно, оставим это на совести господ программистов.

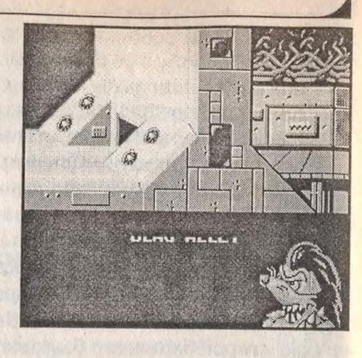
Одновременно с вашим пришествием на поверхность корабля герой встречает первых врагов – это человечки в скафандрах, спускающиеся на парашютах. Нужно сказать, что экран игры не двинется с места, пока с каждым врагом не будет покончено. Примите это на заметку: если вы оставили позади себя какой-то приз, вернуться за ним уже нельзя, поэтому при первой же возможности подбирайте все, что лежит на пути. Для этого, как я говорил, лучше всего играть вдвоем – и призов больше, и вообще веселей. В первом же поединке герою придется драться сразу с двумя врагами, но это довольно-таки легко: пока вы избиваете одного, другой стоит в сторонке и не вмешивается в выяснение отношений. Как только один будет уничтожен, второй тут же нападет на вас. Чтобы не возникало особых проблем при прохождении игры, сразу возьмите на вооружение супер-прием (о нем сказано выше). За каждого врага, убитого ударом ноги (я говорю о человеке, так как и по сей день отдаю предпочтение братьям Ли, а не жабам), вы получите тысячу очков, тогда как за аналогичные действия руками – всего семьсот пятьдесят. При добивании как человек, так и лягушка получают по пять тысяч.

После уничтожения вами нескольких космонавтов, вставших на пути, герой спустится немного вниз по наклонной поверхности, где его ожидают еще два врага. Когда уничтожите второго из них, сразу пройдите вперед по нижней кромке поверхности, чтобы разбить шар. Торопитесь сделать это и завладеть находящимся внутри временным бессмертием – сразу после этого на героя нападет летающая пушка, которая стреляет по вам из двух стволов. Уничтожить ее можно несколькими способами, в том числе и таким: дождитесь, пока пушка спустится до вашего уровня, перепрыгните выстрел, сделанный ею, и, подойдя вплотную, при помощи кнопки удара сделайте захват. Дальнейшее удержание данной кнопки приведет к тому, что герой (человек) начнет бить ее об колено. Лягушка в данном случае хватает пушку за оба ствола и начинает долбить железку о пол. Выглядит довольно смешно. Сразу за одинокой пушкой появятся еще две, действующие на пару. Вот тут уж будьте внимательны: они не будут ждать, пока герой расправится с ними по одиночке, и нападают практически одновременно. Единственный полезный совет, уместный здесь – прыгать как можно чаще. Далее – поединок с несколькими космонавтами. Они подползают к вам по карнизам корабля с двух сторон. Не мешкая, станьте на край какого-нибудь из них и, дождавшись, когда человек в скафандре подползет и окажется под вами, нажмите кнопку удара – человек (и только человек) подпрыгнет и отдавит врагу руки, вследствие чего тот свалится в бездну. Другой способ – самому спуститься на карниз (кнопка ↓) и работать ногами в направлении приближающихся врагов (кноп-





ка **A,C**). разобравшись со всеми космонавтами, вы встретитесь с еще одной летающей пушкой, а затем предстоит борьба с электрической рукой, протянувшейся из вентиляционного отверстия. Секрет борьбы с ней прост: когда она находится над вами, непрерывно ходите из угла в угол по наибольшей по длине прямой, не двигаясь в сторону. Чтобы зацепить вас, рука в этот момент с размаху вцепится в пол (это в том случае, если не попадет по вам). Вы тогда совершите разбег (двойное нажатие кнопки **ВПЕРЕД**) и при приближении к зацепившейся руке нажмите кнопку удара – человек ударит коленями. Без разбега вам нужно будет несколько раз подходить к руке и бить ее локтем. В эпизоде 1-2, после поединка с двумя летающими пушками, герой должен уничтожить две электрические руки.



Сделать это не особенно сложно – они появляются по очереди, и вам нужно просто применить известную уже технику. В этом эпизоде вы встретитесь с первым главарем – Абобо. Он выйдет изза опущенных ворот сразу после того, как вы расправитесь с последней рукой. Избивайте его супер-ударами – при таком напоре он долго не протянет и где-то после седьмого удара сдастся. В это время подойдите вплотную к врагу и нажмите кнопку удара, чтобы сделать добивание.

Уровень 2: Галереи Блэга

Теперь герой оказывается внутри космического корабля. Придется побегать по его коридорам! Вместо не успевших изрядно надоесть врагов-космонавтов, на вас нападают боевики-каратисты, неплохо, кстати, дерущиеся, но совершенно тупые: зачастую, пока вы бьете одного, второй готовится к удару ногой в прыжке (в это время он приседает) и, стоит вам отойти от первого, второй срывается и бьет по голове другого. Но вам это очков не прибавляет.

Из второго лифта, к которому вы подойдете через некоторое время, выйдет внушительного вида робот на ногах-ходулях. Разбив его, герой сможет взять палку, оставшуюся от его ног. Бывали случаи, когда человек или иногда жаба успевали схватить голову, которая при броске взрывалась, либо длинную ходулю, которая летала, как копье. Но чаще всего для этого нужно играть вдвоем. Концом эпизода будет задание следующего содержания: нужно выкурить из комнаты засевшего там гранатометчика. Через открытую дверь он кидает на пол гранаты, которые можно взять, нажав кнопку удара. Сделав это, станьте возле стены комнаты и снова нажмите кнопку удара – герой бросит гранату обратно в комнату. Для уничтожения этого врага потребуется три гранаты, но вы можете взять и четвертую, если успеете, ведь при каждом удачном попадании добавляется две тысячи очков. Совершив сии действия, зайдите в открытую дверь – лифт спустит вас на этаж ниже, в эпизод 2-2.

Эпизод 2-2 фактически ничем не отличается от предыдущего, разве что идти нужно в другую сторону, да врагов побольше. Вот вам шанс набрать много очков! Больше используйте супер-приемы, чтобы получать за удары как можно большее количество начислений. Когда герой дойдет до двух лифтов, расположенных рядом, ему придется сразиться сразу с двумя роботами на ходулях. Уничтожив одного, подберите палку и разделайтесь со вторым. Оставшаяся от него нога может быть разбита вашей же палкой. В конце коридора засел еще один гранатометчик, но его можно убить, только закинув пять гранат.

Эпизод 2-3 – это – великолепные гонки на воздушных флаерах. Герой усаживается в своего рода мотоцикл без колес и мчится вперед, где на его пути встанут каменные препятствия в виде тумб и частоколов, враги на таком же транспорте, а в финале вас ждет второй босс – сам хозяин корабля Большой Блэг.

На первом этапе нужно собирать лежащие на полу серебряные шары. Если вы разобьете их все, то получите в финале за последний шар еще одну жизнь. После этого – движение через





различного рода препятствия. Каменные тумбы облетайте, а частокол перепрыгивайте. Пройдя и этот этап, вы встретитесь с армадой врагов на таких же мотоциклах, как и у вас. Отдельно опасайтесь тех, что появляются сзади, и, чтобы сбить их, перепрыгните летящего недруга прыжком назад и нападите сзади. Тех, что появляются спереди, удобно убивать супер-ударом. Следующий этап – снова сбор шариков, затем еще одна полоса препятствий, и – поединок с боссом.

Большой Блэг – гигантская крыса, которая скачет из угла в угол по комнате и бьет вас рукой либо колючим хвостом. После того, как вы нанесете ей большое количество ударов, она начнет высоко прыгать. Вы в момент ее прыжка тоже должны подпрыгнуть, иначе она опустит на вас свой огромный зад.

Уровень 3: на пути к Руперу

В первой комнате уровня вам придется сразиться с двумя девушками, орудующими кнутами. После пройдите немного вперед и разбейте серебряный шар, но не ступайте дальше – под потолком размещен механический пресс. Преодолеть его можно двумя способами: либо пробежать под ним с помощью ускорения, что намного быстрей, либо осторожно подойти вплотную к прессу и дождаться, пока он опустится рядом, а потом пройти. Далее дойдите до края обрыва и там нажмите кнопку удара, чтобы герой зацепился за скобу под потолком веревкой. Здесь есть небольшая хитрость: стрелка, которая указывала направление, в тот момент, когда вы повисните на веревке, упадет вниз. Вы, если успеете, можете ударить по ней ногами, за что заработаете некоторое количество очков. В колодце, куда вы спускаетесь, нужно разобраться с тремя воронами и одной пушкой, что не составит особого труда, если уметь раскручиваться. Делается это просто: прислоняетесь к стене с помощью удерживания кнопки направления и нажимаете кнопку удара – герой с силой ударяет по противоположной стороне колодца. На дне его можно провернуть одну хитрую операцию: когда собьете со стены пушку, спуститесь быстро вниз и подхватите ее еще раз во время падения, а затем снова бейте. Так можно делать до бесконечности, либо пока хватит сноровки. Внизу встретите еще двух девушек с кнутами. Убив их, обойдите платформу и присядьте за ней. Сразу после этого из двери выйдет девушка с кнутом. Когда она подойдет к краю платформы, в положении сидя нажмите кнопку удара – герой подпрыгнет и нанесет удар ногой. То же самое сделайте и со второй девушкой, а затем с помощью веревки перепрыгните на другую сторону обрыва. Там, как только вы разобьете шар с бессмертием, на вас нападет пушка, а потом, чуть дальше – еще одна и затем две одновременно. После уничтожения пушек в узком коридоре на вас нападут три девушки. Убив их, подойдите к краю платформы и оттуда бегите с помощью ускорения через два пресса, а на краю колодца остановитесь и спускайтесь вниз. Если вы играете человеком, то ему не составит труда прислониться к противоположной стене и так спуститься на дно, жабе же придется попотеть – она этого сделать не может, поэтому будет постоянно бегать от электрических разрядов, двигающихся по левой стороне. Далее вас ждет небольшое путешествие по потолку корабля для того, чтобы выключить рубильник. Сделать это нужно как можно быстрей, иначе вас ударит током. Как только уцепитесь за поручень на потолке, сразу же двигайтесь вправо и, достигнув рубильника, ударьте по нему ногой. Следующий эпизод сразу начинается с приятного: на входе вы можете взять несколько призов, в том числе и жизнь. Но потом! Потом армада женщин с кнутами устроит вам настоящую дрессировку! На маленьком пространстве между двумя дверьми они будут постоянно вас «опекать» и не дадут спокойно вздохнуть. Лучшая тактика в этом случае – использовать моментальные супер-удары. Как только поток девушек иссякнет, осторожно пройдите в сторону второй двери (лучше делать это рывками, возвращаясь после очередного назад), откуда появится еще одна, по силе превосходящая всех предыдущих вместе взятых. Чтобы расправиться с нею быстро, сделайте так, чтобы оказаться позади нее и скиньте «представительницу слабого пола» в колодец. Потом ваша дорога лежит вперед, через несколько колодцев, но задачка здесь весьма усложнена – противоположный уступ закрыт мигающими



полосами электротока. Преодолев два пролома, полезайте на сетку, а с нее – в коридор с прессами и девушками. Следующая сетка приведет героя к глубокому колодцу, где ему и вам предстоит трудная битва со множеством ворон и пушек, также вам будут мешать полосы электрического тока, натянутые между стен. Спустившись в колодец, вы пройдете мимо двух прессов и запрыгните на желоб, тянущийся вдоль потолка. Герою необходимо пересечь его весь, и, как вы понимаете, это будет не легко. Основную опасность составляют электрические разряды, двигающиеся вам навстречу с двух сторон по разным траекториям, а также перекрывающие дорогу. Здесь важно не упускать момента и вовремя их обходить. Чтобы не попасть под разряд, двигающийся прямо на вас, приживайтесь с помощью кнопки ↑ к потолку. В финале данного путешествия нужно будет выключить еще один рубильник. Теперь уже немного осталось и до главаря уровня – буквально несколько шагов, но очень трудных. Подойдя к краю очередного колодца, не спешите спускаться вниз – прямо под уступом натянута электрозащита, – сначала на веревке поднимитесь немного вверх, и, когда увидите ее [защиту], спускайтесь. Внизу вам предстоит пройти через коридор-конвейер, препятствия которого также составляют прессы и электроток, а затем – путешествие на веревке под потолком. Двигаясь вначале, управляйте только кнопками ↑/↓, а после уничтожения ворон отпустите веревку насколько можно больше, чтобы иметь возможность передвижения. Пересеча пропасть, герой попадет в колодец, куда помимо него падают осколки металла. Прижмитесь в верхний левый угол экрана, и они вас не достанут. Рупера, последнего главаря на корабле, убить будет довольно сложно, так как он вооружен мощной пушкой и очень часто ее использует. Основная стратегия на этом этапе – как можно больше времени находится в сидячем положении, но и это не очень действенно. Знаете, как будет лучше всего? Играть вдвоем!

Уровень 4: Уничтожение космического корабля

На этом уровне герою предстоит оказаться пилотом космического челнока и побывать в открытом космосе. Задание здесь следующее: нужно постепенно разрушить корабль, на котором прежде бороздили просторы космоса, теперь ставший ненужным. Это осуществляется с помощью нескольких новых возможностей. Так, кнопка **A**, например, управляет двигателем челнока, а **B** – стрельбой из пушки и ракетницы. На первом этапе вам предстоит увиливать от всевозможных объектов, выскакивающих из сопла реактивной установки корабля и одновременно разбивать их. После того, как вы разобьете все ромбы с ракетами, поднимитесь в самый верх и переждите астероидную атаку, после которой вы сразитесь с четырьмя космическими тарелками. Первые три из них вполне можно с помощью удержания кнопки стрельбы захватить в прицел и уничтожить ракетами, а вот с последней это вряд ли получится, и она будет разбита только вашей пушкой.

Следующий этап – разрушение самого корабля. Поместитесь в нижний левый угол экрана и оттуда обстреливайте пушки корабля, действующие в данный момент, ракетами. Лишь в то время, когда корабль начнет пускать по вам электроразряды, нужно будет удирать от них по всему экрану и стрелять в это время из пушки, а не ракетами. Еще один сложный этап здесь – уничтожение пушки на носу корабля и ракетницы там же. Это делается по тому же принципу, что и разрушение электропушек. Уничтожив корабль, вы отправляетесь на то, что от него осталось – ракету.

Уровень 5: Ракета

Основная трудность состоит в количестве и качестве врагов, атакующих вас. Это прежде всего каратисты, которые, в отличие от людей из второго уровня, большее количество своего времени проводят в воздухе, а также бросаются в вас звездочками. Очень трудны монстры, спрятанные в кабинах ракеты, которых нужно уничтожить обязательно для того, чтобы пройти дальше. Кроме тех и других по кораблю разгуливают огромные крысы, не сильно, впрочем, трудноубиваемые, а также в окнах кабин вы увидите гранатометчиков. Определенную трудность составляют огни, вырывающиеся в различных местах из двигателей и труб, но при необходимой сноровке и они останутся позади на вашем пути к главарю, охраняющему ракету –





Робо Манусу. Зверский, скажу я вам, это тип. Особенность его в том, что он практически постоянно прыгает и крутит своей головой на длинной шее, а также плюется элекроразрядами. Стратегия ведения боя здесь – не давать боссу стоять на месте и постоянно догонять его сильными ударами, и тогда все получится.

Уровень 6: Снова на Земле

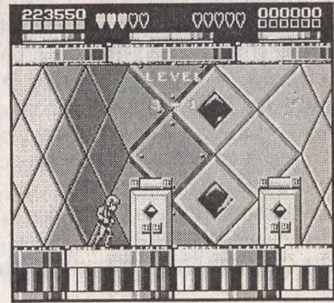
Это предпоследний уровень игры, и, соответственно, предпоследний по сложности. Он совсем не большой по протяженности, но тем не менее чрезвычайно труден из-за количества врагов. Это уже знакомые нам каратисты, но в неимоверном количестве, причем убить их намного сложнее, чем ранее. Над вами в некоторых местах помещения висят электрические лампы. Если подпрыгнуть и уцепиться за них (кнопка **B**), а потом несколько раз ударить по лампе ногой, она упадет, а, разбив ее, вы сможете добыть очки или жизнь.

Уровень логически разделен на два отрезка, неравных по протяженности и уровню сложности. Первый его этап – уничтожение всех врагов и босса этого уровня – Тень. Его специфика четко отражена именем – это человек-робот, перемещающийся по территории поединка с помощью исчезновения. Опять же, стратегия борьбы с ним проста, и загвоздка лишь в выработке необходимых навыков скорости. Босс сам чрезвычайно быстр в своих движениях, но и это не помешает вам разделаться с ним. Заметьте: под потолком комнаты висят две лампы, и, как только увидите бегущую вдоль стены тень человека, запрыгните на одну из них. Ни в коем случае не следует бить по лампе, на которой висите – это подобно тому, как если бы вы пилил сук, на котором сидите. Во время поединка вам необходимо постоянно перемещаться с лампы на пол и обратно. Делайте это, когда босс окажется под вами и бейте его в это время до тех пор, пока он не свернется в покрытый иглами шар. Как только это произойдет, сразу запрыгните на лампу, иначе потеря жизни вам обеспечена. Применения каких-то супер-ударов в битве не требуется – игра сама за вас делает это, и вам нужно только чаще нажимать кнопку удара.

Окончив бой с Тенью, герою нужно будет преодолеть последнее препятствие на движении к главному боссу игры. Это своеобразная электро-завеса, натянутая между несколькими лампами. Разряды тока в ней двигаются очень быстро, поэтому без ускорения вам не обойтись.

Уровень 7: Последняя схватка

В финале вы сразитесь с Королевой Тьмы. Снова старые знакомые – космонавты. С момента нашей предыдущей встречи с ними они значительно поднакачались, и теперь просто так их не взять. В качестве радикального метода борьбы с ними могу посоветовать использовать вам добивание в тот момент, когда человечек лежит на полу, но...это практически невыполнимо – слишком уж быстро они встают, да и самих их тут пруд пруди – не успеваешь от одного отбиться, нападает другой, причем не ждет, как это было раньше, пока вы изобьете его товарища. В общем, свалка вам обеспечена. Преодолев все-таки стену препятствий из космонавтов, вы достигните механической установки в конце коридора, из которой на вас совершит нападение также знакомая по первому уровню рука, но здесь она значительно быстрее и запас ее энергии намного больше. Убив ее, вы встретитесь с самой Королевой. Ее тактика заключается в том, чтобы выскакивать из пола в самый неподходящий момент и кидать в вас огненные снопы. В тот момент, когда она передвигается под полом и на поверхности виден лишь огненный круг, старайтесь избегать прикосновения к нему. Но как только Королева начинает появляться из-под пола, с разбега бейте ее коленями (человек делает это в непосредственной близи к врагу). Семи – десяти сильных ударов будет достаточно, чтобы уничтожить Королеву Тьмы и спасти Землю.

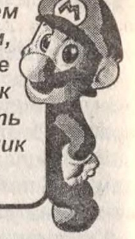


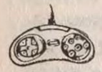


ПУЗЫРЬ И ПОМПОНЧИК

Taito • Количество игроков 1-2 • Action
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆

Всем известно, что дракон – это сказочное существо, которое, по всем книжным приметам, умеет летать и запросто дышит огнем. Впрочем, драконы существуют не только в книгах, но и в кино. Они бывают злые и кровожадные, бывают добрые, а бывают трусливые. Это какому как повезет. Что касается компьютерных игр, то здесь дракон может быть хуже последнего злодея или лучше всемирного спасителя. Пузырь и Помпончик тоже драконы (можете поверить на слово), только маленькие и смешные.





Управление

↑ – в меню: предыдущая буква пароля.
↓ – в меню: следующая буква пароля.
← – в меню: смещение курсора при вводе пароля, в игре: движение дракончика влево.
→ – в меню: смещение курсора при вводе пароля, в игре: движение дракончика вправо.
«A» – в игре: прыжок. В меню: при выборе экрана, с которого начнется игра – переход на 1 экран вперед.
«B» – в игре: выстрел. В меню: при выборе экрана, с которого начнется игра – переход на 1экран назад.
START – в меню: подтверждение выбора, в игре: пауза.
SELECT – в меню: выбор пункта, в игре: в режиме паузы возобновление игры выбывшего игрока за счет жизни другого.



Главное меню

1 P START – (Старт одного игрока) – Игра для одного человека.

2 P START – (Старт двух игроков) – Игра для двух человек.

1 P CONTINUE – (Продолжение для одного игрока) – Продолжение игры с последнего экрана для одного человека.

2 P CONTINUE – (Продолжение для двух игроков) – Продолжение игры с последнего экрана для двух человек.

ROUND – (Раунд) – В случае продолжения игры под эти словом будет указан номер экрана, с которого продолжится игра.

PASSWORD – (Пароль) – Пункт ввода буквенного пароля. Нужен, если вы хотите начать игру не с первого экрана. После выбора этого пункта чуть ниже появится строчка из пяти букв, а курсор переместится на крайнюю левую букву в этой строчке. Используя ↑ и ↓, установите нужную вам букву. Нажмите → – курсор сместится на следующую букву. Действуя таким образом, введите весь пароль. При необходимости вернуться к предыдущей букве используйте →.

После того как пароль полностью введен, нажмите «**START**». Если в пароле были ошибки, курсор автоматически перескочит на крайнюю левую букву. Если все правильно, курсор переместится на пункт «**1P START**». Выбирайте пункт «**1P CONTINUE**» (или «**2P CONTINUE**», если собираетесь играть вдвоем) и жмите





«**START**». Под надписью «Раунд» появится номер экрана, которому соответствует введенный пароль. Теперь, используя кнопки «**A**» и «**B**», вы можете выбрать любой уровень от первого до того, код которого вы ввели. Нажмите «**START**» еще раз и начинайте игру.

Естественно, может возникнуть вопрос – а откуда взять этот пароль? Он появляется на экране после того, как ваш дракончик потерял все жизни и появилась надпись «**GAME OVER**» (игра окончена). Конечно, лучше бы его показывали после прохождения каждого уровня, но, видимо, авторы решили, что так как они сделали, лучше.

Прохождение

Герои игры, как вы уже знаете, маленькие дракончики. Первого зовут Пузырь. Второго – Помпончик. Наши дракончики, как и всякий уважающий себя дракон, имеют костяные гребешки, которые начинаются на голове и заканчиваются на кончике хвоста. Дракончик Пузырь сам по себе зеленого цвета (кстати, очень уважаемый среди драконов цвет), а гребень у него оранжевый. Дракончик Помпончик имеет голубой цвет, а гребень у него фиолетовый. Во время игры первый игрок управляет Пузырем, а второй Помпончиком. Во всем остальном дракончики совершенно одинаковы, поэтому в дальнейшем я не буду делать между ними различий.

А что же, собственно, дракончик умеет делать?

Дракончик умеет: бегать, прыгать, пускать и протыкать пузыри разными способами.

А зачем ему все это надо?

А вот зачем. Бегать надо для того, чтобы враги не достали, и для того, чтобы призов побольше собрать. Прыжок – это единственный способ подняться на этаж, который чуть выше дракончика, потому что потолок в этой игре понятие относительное. Давайте на секунду отвлечемся и представим себе, что мы стоим в комнате с очень низким потолком. Тогда получается, что подпрыгнув, мы обязательно ударимся головой. А вот для дракончика потолок не преграда. Он не стукнется головой, он просто выскочит на этаж выше. Кроме того, подпрыгнув можно проткнуть пузырь, если он находится над дракончиком. Да и некоторых врагов можно с легкостью перепрыгнуть (если вдруг понадобится).

Пузыри – единственное оружие дракончика в неравной борьбе с врагами. Дракончик выпускает пузыри зеленого цвета, которые, в случае удачного попадания, надолго нейтрализуют врага. После попадания враг не умирает, а попадает внутрь пузыря. Для окончательного его уничтожения надо проткнуть пузырь, в котором он сидит. Несмотря на столь разрушительное действие ваших пузырей, не стоит пытаться заполнить ими весь экран в надежде, что враг сам на них наткнется. Пузырь, не попавший в цель, пролетает некоторое расстояние, теряет цвет и становится простым пузырем. Вскоре он покраснеет и лопнет.

Протыкать пузыри можно, не только подпрыгивая. Пузырь также лопнет, если на него свалиться сверху или придавить в тесном углу. А кроме того, если пузырь летит по горизонтали прямо на вас, можно повернуться к нему спиной и он сам лопнет, наткнувшись на острый гребешок. Также пузыри можно использовать как транспортное средство. В момент падения на пузырь перед самым соприкосновением нажмите «прыжок». При этом пузырь не лопнет, а вы оттолкнетесь от него, как от пола. Еще пузырь можно использовать как лифт для подъема вверх. Практически на каждом



экране есть одно или несколько мест, где пузыри начинают подниматься вверх. Запрыгните на пузырь, который только что начал подниматься, и прыгайте на нем, пока не подниметесь куда вам надо. Если место подъема пузырей находится у самой стенки, то подъем становится совсем легким. Встаньте в месте подъема, повернитесь лицом к стене и одновременно нажимайте кнопки «прыжок» и «стрельба». Кнопки следует нажимать очень быстро, так как большая часть пузырей лопнет, наткнувшись на ваш гребень.



Все, что умеет делать ваш персонаж, вы теперь знаете. Сейчас, на примере нескольких игровых экранов, я объясню, как это делать лучше всего.

Основной принцип игры состоит не только в быстрой беготне по игровому полю и точных плевках по злобным врагам, но и в верном выборе огневой позиции. Одно игровое поле целиком помещается на экране, что позволяет верно определить способ ведения военных действий. Для простоты в дальнейшем игровое поле будет именоваться «экраном». Для примера рассмотрим экран 01. Этот экран относится к разряду «открытых». То есть на экране отсутствует лабиринт, ловушки, мини-комнаты и прочие возможные неприятности. На таком экране хорошо использовать тактику неторопливого уничтожения врагов. Можно не спеша истреблять противников и собирать призы.

Экран – лабиринт. (09)

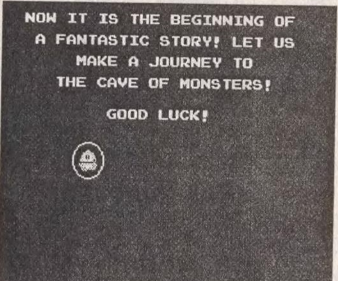
На таком экране, прежде чем бросаться в бой, следует разобраться, до каких мест на экране можно добраться обычным способом, а до каких нельзя. Для того, чтобы не тратить на просмотр игровое время, используйте в игре паузу. Как правило, на таком экране вы начинаете игру из мини-комнаты (о том, что это такое, читайте ниже), в которую не может проникнуть враг. Это дает вам возможность посмотреть на расстановку неприятелей и пути их движения, что невозможно в режиме паузы.

Вертикальный экран. (35)

На вертикальном экране нет привычных этажей или они находятся очень высоко. Если забраться наверх все же необходимо, используйте пузыри как лифт.

Ловушки. (33)

Ловушками я назвал те места на экране, попав в которые, выбраться или очень тяжело, или невозможно. Естественно, ловушек следует избегать. Ведь, если невозможно выбраться, то рано или поздно до вас доберется враг и жизнь будет потеряна. Кроме врагов, еще существует время, которое играет против вас. И даже если вы «спрятались» в ловушке так, что ни одному врагу вас не достать, белый кашалот времени до вас все равно доберется. Если же выход есть, пусть даже сложный, нужно воспользоваться им как можно быстрее. Потому что, находясь в ловушке с выходом, вы по-прежнему остаетесь легкой добычей для врага.



Закрытые комнаты. (13)

Закрытая комната – это участок экрана, имеющий не только пол, но и высокие стенки или потолок, через который не могут проскочить враги. Если ни одного врага в такой комнате





нет, то и беспокоиться не о чем. На тот случай, если враг засел в закрытой комнате, я хочу предложить несколько способов его уничтожения.

Первый способ, самый очевидный. Можно запрыгнуть в комнату и врага просто закидать своими пузырями. Однако этот способ хорош только в том случае, если комната достаточно велика, а врагов мало.

Второй способ, самый легкий. Воспользуйтесь подручными средствами (вода, огонь, молния). Минус этого способа в том, что не на каждом экране есть эти самые подручные средства.

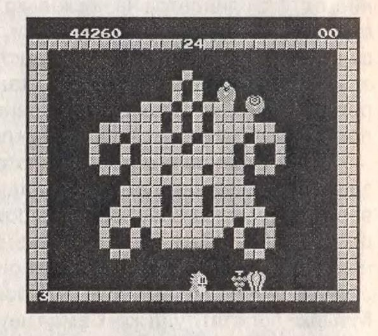
Третий способ, самый беспокойный. Встаньте точно под стенкой комнаты. А затем, подгадав удачный момент, подпрыгните и выстрелите во врага. Сложность этого способа в том, что момент прыжка надо рассчитать очень точно. Поспешив с этим делом, вы, скорее всего, не попадете куда следовало, а, запоздав с прыжком, рискуете потерять жизнь, столкнувшись с ним. И не забывайте о том, что время играет против вас, поэтому врага надо уничтожить быстро.

Четвертый способ, самый невероятный. Стойте на месте и ждите, когда выпадет приз, уничтожающий всех врагов. Беда в том, что подобные призы большая редкость. А поэтому четвертый способ лучше воспринимать как шутку, а не как руководство к действию.

Как видите, ни один из этих способов не является универсальным. Лучший выход из положения – комбинирование всех четырех. Используйте данные мной советы по обстоятельствам и, конечно, не забывайте искать что-то свое.

Мини-комната. (24)

Мини-комната – это клетушка, у которой есть пол, стены и потолок. Для того, чтобы убить врага, засевшего в такой комнате, используйте второй или третий способы, которые были описаны чуть выше. Если вы собираетесь использовать второй способ (подручные средства), то имейте в виду, что вода в такую комнату не проникнет.



На большинстве экранов в полу есть провалы. Но это не ловушка, а всего лишь путь наверх. Попав в такой провал, дракончик через некоторое время появится сверху, точно над тем местом, где провалился.

Сейчас я хочу остановиться на подручных средствах более подробно. На некоторых экранах, помимо ваших пузырей и пузырей с врагами внутри, летают пузыри с водой, огнем и молниями. Именно три последних вида пузырей я и назвал подручными средствами. Теперь посмотрим, чего от этих пузырей можно добиться.

Полезные предметы

Пузырь с водой. Выглядит как голубой пузырь с синей водой в нижней части.

Лопнувший водяной пузырь даст вам короткую, но очень сильную речку. Поток воды из лопнувшего пузыря, как и положено воде, будет стекать вниз, сметая все на своем пути. Все враги, попавшие в этот поток, незамедлительно погибнут, все пузыри лопнут. А ваш дракончик, попав в такой поток, весело прокатится по всем ухабам экрана, но при этом совсем не пострадает. Доехав до самого низа, он опять вывалится сверху. Если вы не хотите, чтобы так случилось, нажмите «**Прыжок**», и дракончик выпрыгнет из воды. Только смотрите, не наткнитесь при этом на врага.

Пузырь с огнем. Выглядит как оранжевый пузырь с красным язычком огня в середине.

Лопнувший огненный пузырь даст вам язычок огня, который упав на пол, разожжет костер. Размер костра зависит от высоты, с которой упадет язычок (чем больше высота, тем шире





получится костер). Попав в костер, любой враг гибнет на месте. С точки зрения здоровья костер дракончику ничем не грозит, но попав в огонь, ваш герой останавливается, а если и двигается, то очень медленно.

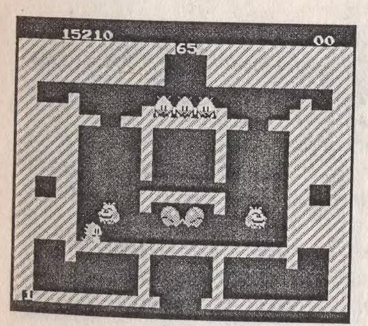
Пузырь с молнией. Выглядит как зеленый пузырь с оранжевой молнией посередине.

Из лопнувшего пузыря вылетает оранжевая молния и летит вам за спину. На своем пути молния, как и вода, сметает все и вся. Долетев до боковой стенки, молния исчезает. Запуск молнии ничем дракончику не вредит, однако вид у него становится такой, что первый раз я даже испугался. Но вот испуг-то прошел, а польза от такого действия осталась.

Экран считается пройденным, когда все враги полностью уничтожены. Если пузырь с врагом не проткнуть, то через некоторое время он покраснеет, а еще через некоторое время после этого враг сможет освободиться. Учтите, что чем больше экранов вы пройдете, тем меньше времени надо будет врагам для освобождения. Освободившийся враг окрашивается в оранжевый цвет и становится более опасным, так как скорость, с которой он двигается, вырастет. Враг становится оранжевым и шустрым еще и в том случае, если он остался один, то есть если все остальные враги убиты.

Время на прохождение одного экрана строго ограничено. Чем дальше вы будете продвигаться, тем меньше времени вам будет даваться на прохождение очередного экрана. После того, как время вышло, на экране появится надпись «HURRY !» (поспеши), а еще чуть позже появится белый кашалот с красными глазами. Кашалот будет двигаться к вам, игнорируя все преграды, кроме боковых стенок, пола и потолка экрана. Кашалот, продвинувшись на небольшое расстояние, останавливается на несколько секунд, а затем вновь начинает двигаться. Поначалу он не представляет серьезной опасности, так как двигается медленно и на небольшие расстояния. Но со временем он увеличит и скорость движения и расстояние, проходимое за раз. И вот когда это случится, кашалот времени станет серьезной проблемой. Как только вы получили предупреждение, все оставшиеся на экране враги становятся оранжевыми и двигаются быстро. Кашалот времени исчезает, когда экран пройден.

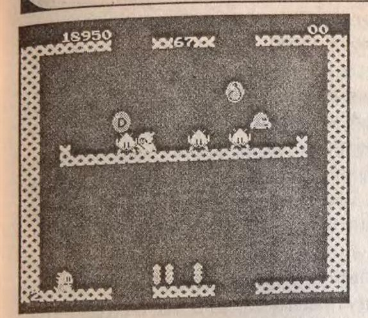
Всего экранов в игре 99, а потом вас ждет... Конечно же, самый главный враг. Большой зеленый человечек в зеленом плаще. Этот человечек летает по экрану и регулярно стреляет в вас огромным количеством бутылок. Стреляет он не когда попало, а только тогда, когда находится к вам лицом. Так что планы покушения на его зеленое величество лучше составлять, находясь за его спиной. Стреляет он тоже не как попало, а только в вас. Если вы бежите по низу экрана, то и большая часть бутылок полетит именно вниз. Если же вы забрались наверх, то и бутылки полетят туда же. Самая неудобная позиция – где-то посредине экрана, так как стреляя в середину, зеленый человечек перегораживает бутылками сверху донизу почти весь экран. Бутылки зеленого человечка летят веером, постепенно удаляясь друг от друга. Однако в момент выстрела они летят так плотно, что просочиться между ними нет никакой возможности. Как он будет вас убивать, вы теперь знаете.



Теперь давайте разберемся, как вы будете убивать его. Конечно же, следовало бы оторвать ему руки и ноги за то, что несчастному дракончику пришлось пережить. Спрятать все это и сказать, что ничего не видели, не делали, не знаете. Но вот беда, ваши пузыри ему совершенно не вредят. То есть обычным способом его победить не удастся. Значит, опять будем использовать подручные средства. В верхней части экрана, на небольших приступках, стоят две бутылочки с изображением молнии (раньше я ни одной такой не встречал, поэтому объясню их действие именно здесь). Подобрав такую бутылочку, вы, вместо простых пузырей, будете плеваться пузырями с молнией. Как пользоваться такими пузы-







рями, вы уже знаете (протыкайте их, чтобы освободить молнию). Как только ваш дракончик появится на экране, сразу же запрыгивайте по уступам наверх и забирайте левую бутылочку. Пока вы забираетесь наверх, враг успеет выстрелить один раз. Стоя на площадке, где лежала бутылочка, увернитесь от бутылок. А когда враг приблизится, опуститесь вниз, перепрыгнув через него. Бегая по полу, гораздо легче уворачиваться от бутылок, поэтому я рекомендую поменьше прыгать и ни в коем случае не лезть наверх. Когда враг будет неподвижно висеть у стенки, встаньте под ним и повернитесь лицом к стене. А когда враг начнет свое движение, просто плюйтесь пузырями. Ваши пузыри будут лопаться сразу же и молнии полетят практически без перерыва. В тот момент, когда зеленый человечек опустится близко к полу, несколько молний попадут точно в него. Теперь враг у противоположной стенки, и его выстрел будет направлен, конечно, на вас. Выйдите из угла, так будет легче увернуться от бутылок. Увернувшись от бутылок, опять встаньте в угол и повторите атаку. Если вы все же потеряли жизнь, то ваши пузыри с молниями тоже пропадут, а бутылочка снова займет свое место. Теперь вам придется действовать на свое усмотрение. В первое ваше появление враг некоторое время стоит на месте и вы успеваете добраться до бутылочки. Теперь же враг двигается и стреляет в вас. Постарайтесь, оставшись в углу, увернуться от бутылок. Подождите, пока зеленый человечек не окажется над вами. Теперь, как только он двинулся вперед, идите и вы. Когда человечек оставит позади себя первую площадку, запрыгивайте на нее и пробирайтесь к бутылочке. Всего на экране две бутылочки, но они одинаковые, и не имеет значения, какую из них вы возьмете. Потеряв последнюю жизнь вы увидите надпись «Game over» (игра окончена), после чего попадете в меню главного врага.

1 P CONTINUE (Продолжение для одного игрока): Вернуться на экран главного врага одному игроку.

2 P CONTINUE (Продолжение для двух игроков): Вернуться на экран главного врага двум игрокам.

END (Конец): Вернуться в главное меню.

Выбрав в нем первый или второй пункт, вы получите еще одну попытку победить жуткого зеленого монстра.

Ну вот. С проблемами и трудностями мы разобрались, самое время перейти к вещам приятным и полезным. Конечно же, все любят подарки и призы. Призов в этой игре столько, что не хватит пальцев ни на руках, ни на ногах, чтобы их все сосчитать. Призы можно поделить на две группы. Первая группа – это призы, которые появляются сами по себе в разных местах экрана. Призы очень полезные, но о них я более подробно расскажу чуть позже. Вторая группа – это призы, остающиеся на месте падения убитого врага. Как правило, это различные овощи, фрукты или драгоценные камни. Среди этих призов самыми распространенными являются яблоко и зеленый перец. Подобрав такой приз, вы получаете очки. Вот несколько примеров:

Яблоко – 1,000	Зеленый перец – 2,000	Огурец – 300	Виноград – 3,000
Гриб – 200	Морковка – 200	Репа – 200	Вишня – 5,000
Персик – 4,000	Гамбургер – 300	Маленький зеленый кристалл – 600	



Большой синий кристалл – 6,000 Большой фиолетовый кристалл – 8,000
Мороженое – 300 Рубин – 900 Изумруд – 900

Сразу хочу предупредить, что стоимость некоторых призов по ходу игры будет увеличиваться. За некоторые призы можно будет получить 10,000 очков и больше. Если лопнуть сразу два или более пузырей с врагами, вы тоже получаете очки. Так, за два пузыря вам дадут 2,000 очков. За три пузыря вам дадут уже 4,000 очков. В общем, чем больше лопнуло пузырей, тем больше вы получаете очков. В некоторых играх очки не имеют никакого значения. Ни тебе таблички рекордов, ни тебе дополнительных возможностей. В этой игре за набранные очки получаешь дополнительную жизнь. Так, например, первую жизнь вы получите за 30,000 очков, а вторую за 100,000 очков.

Очень полезные призы – это призы, которые дают не только очки, но и еще что-нибудь.

Далее я хочу перечислить некоторые из них. Сначала я буду писать что за приз, а затем что он дает.

Красная или зеленая конфета – быстрые пузыри. Обычно вы можете выпустить два пузыря, а затем следует небольшой перерыв. Эти конфеты позволят вам штамповать пузыри без задержки.

Оранжевая или желтая конфета – скорострельные пузыри. Увеличивается скорость, с которой вы можете выпускать пузыри.

Фиолетовая или голубая конфета – дальнобойные пузыри. Увеличивается расстояние, которое пузырь может пролететь, сохраняя, так сказать, свою боеспособность.

Бомба – взрывает всех врагов на экране.

Цветной дракончик – дополнительная жизнь.

Красный крест – дает возможность плеваться огненными шарами (ну совсем как настоящие драконы). Такие шары не затаскивают врага в пузырь, а уничтожают сразу.

Синий крест – экран заполняется водой, в которой тонут все враги. Вам это ничем не вредит – вы еще и под водой плавать умеете.

Мерцающее сердце – останавливает всех врагов, дает вам временное бессмертие и увеличивает вашу скорость.

Башмаки – позволяет вам бегать значительно быстрее.

Часы – снимает ограничение на время и не дает появиться кашалоту времени.

Синий зонтик – перемещает вас на три уровня вперед.

Оранжевый зонтик – перемещает вас на пять уровней вперед.

Красный зонтик – перемещает вас на семь уровней вперед.

Красное ожерелье – выпускает одну маленькую молнию, которая будет летать по экрану, пока не истребит всех врагов. Враг, в которого попадает молния, умирает сразу.

Зеленый крест – дает большую молнию, которая, пересекая экран в случайном месте, уничтожает врагов.

Синий крест – устраивает наводнение, в котором тонут все враги (плавать, к счастью, ни один из них не умеет.

Книга – уничтожает всех врагов на экране и превращает их в алмазы.

Оранжевый сундучок – отнимает у нескольких врагов силу, в результате чего они не могут запрыгнуть даже на низкий этаж.

Белая, зеленая или голубая бутылочка – удаляет с экрана всех врагов и выставляет на нем розовые шары, за сбор которых вы получите очки. На сбор шаров дается 30 секунд. Не собранные за отведенное время шары очков не дают. Разница бутылочек заключается в количестве выставляемых шаров и в их стоимости.

Здесь перечислены далеко не все призы, потому что полный список занял бы очень много места. К тому же в игре нет плохих призов. Поэтому все, что относится к призам, можно высказать одной фразой – собирай все, до чего дотянешься.





Почти все призы имеют ограничения. Действие одних заканчивается с переходом на следующий экран. Действие других закончится по истечении некоторого времени. Третьи вообще одноразовые. А еще есть призы, ограниченные по количеству. Но есть и такие, которые будут с вами, пока вы не потеряете жизнь.

К призам можно отнести и буквы, которые появляются также в пузырях. Из букв можно собрать слово «**EXTEND**» (что можно перевести как увеличивать). Собранные буквы находятся на нижней половине левой стенки для первого дракончика и в нижней половине правой стенки для второго. После того как слово собрано целиком, вы получаете дополнительную жизнь.

Да, чуть не забыл. Хотя, пользуясь паролем, игру можно начать почти с любого экрана, не спешите этим пользоваться. Некоторые экраны более менее легко можно пройти только в том случае, если вы уже поднабрали полезных призов.



Враги

Теперь несколько слов о врагах. Всего их восемь.

Любой из врагов представляет смертельную угрозу. Малейшее соприкосновение с ним приводит к потере жизни. Кстати, всего на старте у вас их три, а счетчик жизней находится под местом старта дракончика.

Заводной робот – самый легкий противник. Умеет бегать и прыгать, двигается с той же скоростью, что и вы. Старается двигаться в вашу сторону.

Приведение – умеет бегать и высоко прыгать, стреляет огненными шарами (попадание шара смертельно). Двигается с той же скоростью, что и вы. Почти всегда двигается в вашу сторону.

Фиолетовый кашалот – умеет летать (или плавать по воздуху, это как вам больше нравится), скорость движения у него чуть выше, чем у вас, но двигается он беспорядочно.

Чудак с пропеллером – умеет летать, двигается медленно и беспорядочно.

Шарик на пружине – умеет только прыгать. Прыгает высоко и быстро, увернуться от него легко, а вот попасть в него трудно. Двигается беспорядочно.

Толстяк – умеет бегать и стрелять. В скорости вас опережает и бежит прямо на дракончика. Стреляет редко, но снаряды очень скоростные.

Сосулька с рожками – умеет бегать и стрелять, очень опасный враг. Бегает хоть и беспорядочно, но намного быстрее вас. Стреляет маленькими сосульками только вниз. Если по экрану бегает много рогатых сосулек, то пройти его будет очень сложно.

Зеленый человечек – с виду уменьшенная копия главного врага. Умеет бегать, прыгать и стрелять. Опасность представляет на прямых открытых участках экрана. Стреляет одиночными бутылочками и только по прямой.

Пароли для уровней

Здесь даны пароли для каждого пятого уровня игры. Также здесь дан пароль для включения игры «**SUPER BUBBLE BOBBLE**».

5) BIFFB	10) BCCCB	15) BEJJJ	20) AFFFB
25) AJJI	30) AGJJJ	35) IFIIG	40) IGGGB
45) IJEEG	50) FIIIG	55) FBAAG	60) FCEEG
65) JJCCB	70) JEEEB	75) JAIIB	80) CCCCB
85) CEJJJ	90) CBIIB	95) CIAAJ	99) GEJJJ

DDFEI – включение «**SUPER BUBBLE BOBBLE**».



CROSS FIRE

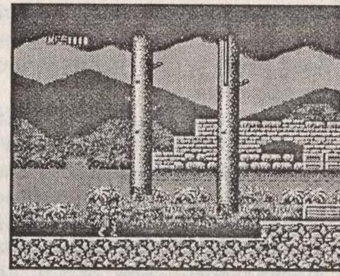
ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

Nintendo* ● *Количество игроков 1* ● *Action
***Рейтинг* ★★★★★★★☆☆☆**

Cross Fire – это классический экшн, в котором вам предстоит сразиться с огромным количеством противников, полагаясь только на свое умение и сноровку. Разнообразные уровни и быстрый gameplay придают игре дополнительный интерес, а своеобразный дизайн делает ее еще более привлекательной. В целом, игра удалась, а потому смело отправляйтесь в путь, где вас ожидает множество «ненасытных солдат» (и давно уже пора разобраться с этими плохими парнями).



Управление



A – высокий прыжок
B – удар кулаком, стрельба
X – низкий прыжок
При появлении заставки игры нажмите «**START**»

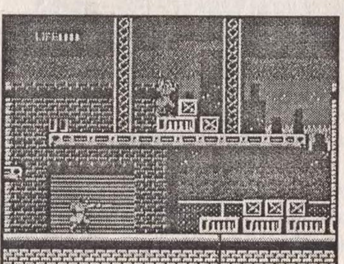
Прохождение

LEVEL 1 (Уровень 1)

Сразу после того как наш герой прилетит на вертолете, его будут поджидать 2 противника, которых следует убить кулаком. Через несколько секунд вы встретите еще троих, которых нужно победить тем же способом. В дальнейшем в вас будут бросать гранаты и метать стрелы, под которыми легко пробежать. В том случае, если нападут и сверху, и снизу, то лучше уничтожить в первую очередь тех, кто внизу. Встречающиеся на пути ящики можно разбивать (кнопка B). Ближе к середине этапа у вас появится оружие, с которым будет намного проще уничтожать противников. И, наконец, когда вы после долгих путешествий по подземельям поднимететесь наружу, там вас будет ожидать довольно сложный босс. Самый простой способ пройти этого босса – встать под ним примерно в центре экрана и беспрерывно стрелять, время от времени пытаясь увернуться от многочисленных снарядов, им выпускаемых.

LEVEL 2 (Уровень 2)

Второй уровень, наверное, самый легкий в игре. Здесь, бегая по пристани, нужно убивать солдат, которые проходятся под девизом: «беги и стреляй». Единственная сложность – 2 подводные лодки, появляющиеся с интервалом в несколько секунд. Когда вы до них дойдете, надо будет встать в левой части экрана (ближе к центру) и стрелять без остановки.



LEVEL 3 (Уровень 3)

Действие третьего уровня проходит также в порту, но отличается от 2-ого, в первую очередь, сложностью. На третьем этапе вас будут преследовать солдаты двух типов: обычные и летающие. Найдутся и другие препятствия в виде падающих бочек или стреляющих пушек, под которыми спокойно

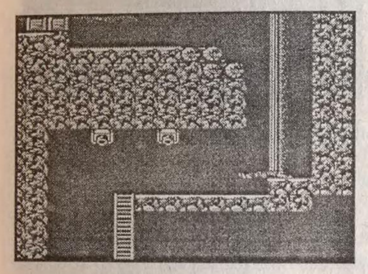


можно проскочить. Далее вы столкнетесь с самолетами, пытающимися активно уничтожить вашего героя. Эти настырные самолеты обрушивают на вас шквальный огонь и вовремя сваливают из зоны обстрела. В самом конце уровня вам придется уничтожить очередного босса – танк. Если герой спрячется в первый окоп, то танку будет трудно его достать. В зависимости от того, где находится танк, должна будет строиться и ваша тактика. Если танк на далеком расстоянии – подпрыгиваем и стреляем, на близком (над вами) – стреляем вертикально вверх.



LEVEL 4 (Уровень 4)

Следующий уровень проходит на крыше поезда. Новые виды врагов сделают прохождение игры гораздо сложнее, а очень большая динамичность событий доведет эту сложность до предела. Тут появятся лазерные пушки, гранатометчики, а обычные пушки будут установлены на станциях, количество же солдат существенно возрастет. Снаряды, выпускаемые пушками, лучше перепрыгивать, а гранатометчиков убивать с расстояния экрана. Для успешного уничтожения босса (вертолет) сначала надо ликвидировать все его пушки (4 штуки), а затем взорвать кабину.



LEVEL 5 (Уровень 5)

Вашей начальной задачей будет взобраться на крышу дома, где солдаты (а в первую очередь – снайперы) попытаются вас сбросить. Здесь самое главное – не спешить и ползти сразу после того, как противник выстрелил. Когда заберетесь – вас будут обстреливать висячие головы на стенках, которые очень легко уничтожаются, если, не доходя до них, остановиться и стрелять по диагонали. Босс уровня проходится элементарно – встаем возле левого угла экрана и стреляем, стреляем, стреляем.

LEVEL 6 (Уровень 6)

И вот мы добрались до последнего уровня игры. События разворачиваются на ядерной станции, охраняемой роботами и солдатами. Стратегия этого этапа – бежать и успевать обезвреживать врага до того, как тот выстрелит. Сам этап несложный: прыгать придется немного, да и число удачных попаданий для убийства врагов не сильно возросло по сравнению с первыми уровнями. Последний босс, в отличие от многих игр (например, CONTRA), кажется простым. Этот босс (летающий робот) находится в непрерывном движении (перемещается из одного угла экрана в другой) и постоянно стреляет.





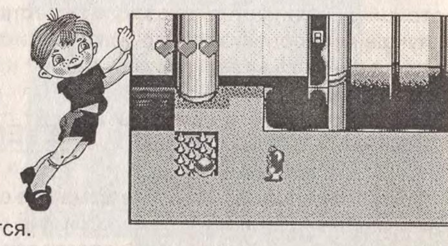
ГРЕМЛИНЫ 2. НОВАЯ СТАЯ

Sun Soft* • *Количество игроков 1-2* • *Аркада
***Рейтинг* ★★★★★★★☆☆☆**

Эта игра выполнена по сюжету одноименного фильма. Старый японец подарил мальчику забавную зверушку по имени Гизмо, но предупредил: « Не корми его после двенадцати часов ночи и следи, чтобы на него не попадала вода. Если же не соблюдать эти правила, появятся злые Гремлины». Это и случилось в первой части фильма: злобные Гремлины разгромили полгорода и Гизмо с его другом мальчиком пришлось их ловить. В конце фильма Гизмо похищают и везут в секретную лабораторию. Тут-то и начинается игра. Гизмо с помощью своего друга удается бежать из лаборатории, и когда свобода уже близка, на Гизмо случайно попадает вода. Опять появляется толпа злых Гремлинов, которых вам и предстоит уничтожить.



Управление



Кнопка ↑ – движение Гизмо вверх.
Кнопка ↓ – движение Гизмо вниз.
Кнопка ← – движение Гизмо влево.
Кнопка → – движение Гизмо вправо.
Кнопка «**A**» – стрельба.
Кнопка «**B**» – Гизмо прыгает.
Кнопка «**SELECT**» – в этой игре не используется.
Кнопка «**START**» – пауза и вход в меню предметов, которые есть у Гизмо.

Игровое меню

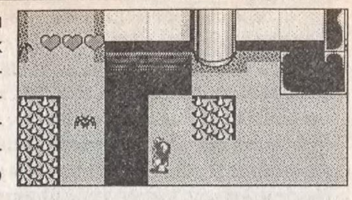
В начальном игровом меню две возможности для выбора. Первая **START** – нажмите сюда, чтобы начать игру. Вторая **PASSWORD** – написать пароль, который дается вам в случае вашей гибели на этапе и предназначен для того, чтобы снова не проходить все пройденные этапы. Список всех паролей смотрите в конце описания.

Объекты и законы игрового мира

Игра выполнена в довольно необычной псевдо-трехмерной манере, то есть вы смотрите на персонажей игры как бы сзади и сверху. Поэтому поначалу вам будет трудно ориентироваться в игре, особенно во время прыжков. Поможет вам ориентироваться круглая тень от персонажа. Вверху экрана находятся три сердца, обозначающие здоровье Гизмо. При контакте Гизмо с врагом или ловушкой сердце начинает мигать, при повторном контакте сердце исчезает, и если исчезнут все три сердца, вы потеряете жизнь. Посмотреть количество жизней и других предметов, которые есть у Гизмо, можно в меню предметов. Перечислим и разберем пункты этого меню поподробнее. Левый верхний пункт – количество жизней у Гизмо пока ноль. Правый верхний – количество воздушных шаров у Гизмо. Воздушные шары используются следующим образом: при падении в яму Гизмо взлетает вверх на воздушном шаре и не получает повреждений и даже может пролететь через несколько ловушек. Будьте внимательны!! Если воздушный шарик начнет мигать, это значит, что он скоро исчезнет, и вы должны оказаться над твердой поверхностью. Вначале игры у вас всего один воздушный шар, а максимальное количество воздушных шаров шесть. Левый нижний – количество сердечек у Гизмо.







Этот показатель вы видите и во время игры. Все эти три показателя вы можете пополнить покупками в специальных магазинах. Максимальное количество сердечек, которое может иметь Гизмо, четыре. Покупки в магазинах осуществляются за специальные кристаллы, которые остаются на месте убитых вами врагов. Количество имеющихся у вас кристаллов можно посмотреть в правом нижнем углу в меню предметов.

Теперь давайте подробно разберем экран магазина. Вход в этот магазин выглядит как маленькая калитка. При входе в магазин вас спросят, хотите ли вы что-нибудь купить или нет. Выбор товаров осуществляется курсором-рукой и подтверждается нажатием кнопки «**A**». Помимо жизней, здоровья и воздушных шариков, в магазинах можно купить дополнительные предметы, облегчающие прохождение игры, например, увеличитель выстрелов. После одной покупки магазин исчезает, поэтому заходите в магазин только тогда, когда у вас имеется достаточно кристаллов. Цены в этом магазине неизменны на протяжении всей игры: жизнь стоит сто пятьдесят кристаллов, полное здоровье стоит сто кристаллов, увеличитель выстрелов стоит пятьдесят кристаллов, а воздушный шарик всего десять кристаллов.

Помимо кристаллов, после врагов остаются и другие предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

Лампочка. Когда вы берете лампочку, она взрывается, и все враги на экране получают по одному повреждению, а вы нет.

Пружина. Взяв пружину, Гизмо начинает высоко подпрыгивать, и пока Гизмо прыгает, он может давить врагов.

Часы. Когда вы берете часы, все враги в игре замирают на месте, и вы можете их спокойно расстреливать или просто пробегать мимо.

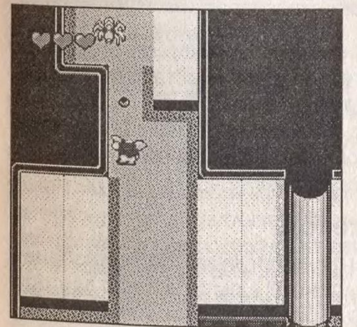
Увеличитель выстрелов. Выглядит как пузырек с буквой «P». Взяв или купив этот предмет, Гизмо начинает одновременно стрелять в три стороны.

Враги и ловушки

В игре довольно много разнообразных врагов и ловушек. После всех врагов остаются кристаллы, которые вы должны собирать. Далее приведен список всех врагов в игре.

Мышь. Быстро бегает за вами по экрану. Слабый противник уничтожается с одного попадания.

Летучая мышь. Летает по экрану и может подлететь к вам в самый неподходящий момент, например, когда вы едите на платформе над ямой. Уничтожается с одного попадания.



Гигантский прыгающий помидор. Обычно помидоры прыгают парами по экрану на вашем пути. Допрыгав до какого-нибудь препятствия, помидоры разворачиваются и движутся обратно. Уничтожаются с четырех попаданий.

Паук. Ползает из стороны в сторону, преграждая вам путь, и стреляет. После трех попаданий паук разваливается на двух маленьких паучков, которые уничтожаются с двух попаданий.

Гремлин на вертолете. По манере поведения этот враг очень похож на летучую мышь. Уничтожается с четырех попаданий.

Гремлин на вертолете. Этот враг по своему поведению похож на летучую мышь. Уничтожается с двух попаданий.





Большой Гремлин. Кидается в вас огненными шарами. Этот враг довольно опасен, так как его выстрелы некоторое время преследуют вас по экрану. Уничтожается с шести попаданий.

Горилла. Все время прыгает и пытается прыгнуть на вас. Уничтожается с четырех попаданий.

Гремлин на роликовой доске. Быстро ездит на роликовой доске и кидается в вас коричневыми шарами. Гремлин на роликовой доске уничтожается с четырех попаданий.

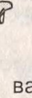
Зеленая лапа. Вероятно, это лапа какого-то подпольного Гремлина. Зеленая лапа метко обстреливает вас шариками, высовываясь из-под пола. Зеленая лапа уничтожается с трех попаданий.

Большая летучая мышь. Летает и при вашем приближении выпускает целый рой выстрелов. Большая летучая мышь уничтожается с пяти попаданий.

Гремлин волчок. Этот враг вертится как волчок и в этот момент кидается в вас шляпами. Повертевшись некоторое время, Гремлин останавливается. Этот враг довольно опасен, так как в то время, когда он вертится волчком, он не уязвим, и поразить его можно только тогда, когда он останавливается.

Бомбы. Когда вы подходите к ним на достаточно короткое расстояние, бомбы быстро подкатываются к вам и взрываются. Бомбы уничтожаются с трех попаданий.

Шипы, электрические шиты, шары с шипами и т. д. Во время игры на вашем пути встретится множество разнообразных ловушек. Все они сильно отличаются друг от друга внешним видом, но одинаковы по содержанию – попав в них, вы получаете одно повреждение. Вы не можете уничтожить ни один вид ловушек, просто перепрыгивайте через них.



Бой с боссами

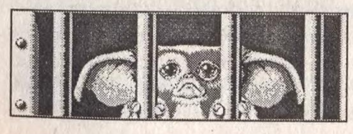
В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры, кроме первого, вас ожидает схватка с боссом. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Огромный Гремлин

Огромный Гремлин прыгает за вами по экрану и бьет лапой, когда вас настигнет. Тактика боя с ним такова: отбегайте от Гремлина на расстояние выстрела и стреляйте по нему несколько раз, пока он не допрыгал до вас, затем снова отбегайте и стреляйте по Гремлину. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать достаточной сноровкой. Уровень сложности: 5.

Электрический Гремлин

Электрический Гремлин прыгает за вами по экрану и стреляет сразу в четыре стороны по диагонали. Тактика боя с ним такова: подбегайте сбоку к этому боссу на достаточно близкое расстояние. Электрический Гремлин начнет прыгать на одном месте и стрелять но так как он стреляет по диагонали, выстрелы будут пролетать мимо вас, и вы сможете спокойно расстрелять этого босса. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать достаточной сноровкой. Уровень сложности: 5.

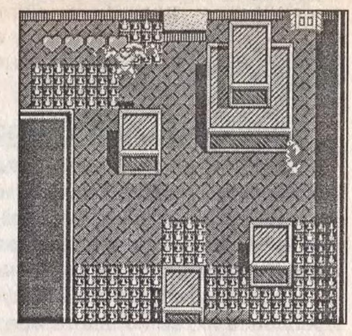


Гремлин с пулеметом

Как только этот Гремлин появится на экране, он сразу начнет обстреливать вас из пулемета и пытаться вас протаранить. К тому же почти все поле битвы утыкано шипами. Такти-







ка боя с ним такова: отойдите в самый низ экрана и стреляйте по Гремлину как можно чаще. Его выстрелы летят очень узкой полосой, не то что ваши, поэтому избежать с ними встречи довольно просто, другое дело сам Гремлин, который пытается на вас прыгнуть. В этом случае ждите до последней секунды, когда он к вам подойдет, и быстро отбегайте в сторону и стреляйте ему в бок. Таким способом довольно просто забить этого босса, правда, несколько повреждений он сможет вам нанести. Уровень сложности: 6.

Гигантский паук

С этим боссом вы встретитесь в самом конце игры. Огромный паук ползает вверху экрана и стремительно набрасывается на вас, после чего отползает наверх. Я победил этого босса, идя в лобовую атаку, то есть не обращая внимания на его атаки, все время стрелял по нему. И мне вполне хватило трех полных сердечек, чтобы победить паука. Если же у вас меньше трех сердечек, используйте такую тактику боя: просто стойте внизу и как можно чаше стреляйте в паука, когда же он попытается на вас прыгнуть, быстро отскакивайте в сторону, лучше в прыжке. Затем возвращайтесь обратно и расстреливайте паука. Таким способом вы сможете забить этого босса, потеряв всего одно сердечко.

Прохождение

Каждый уровень состоит из двух этапов, пройдя которые вы попадете на новый уровень – новую арену испытаний.

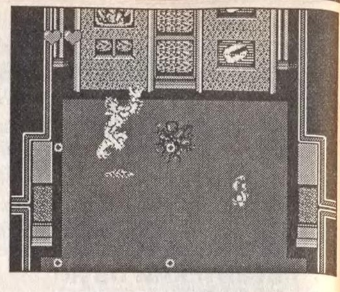
Уровень 1. Первый этап

В начале уровня бегите вверх и перепрыгивайте через яму в полу, будьте внимательны, после ямы на вас покатятся помидоры. Преодолев помидоры, поворачивайте налево, где после двух летучих мышей будет большая яма в полу. Переправиться через большую яму в полу можно, запрыгнув на двигающуюся платформу. Когда вы преодолеете яму в полу, вас атакуют два прыгающих помидора, потом будет развилка пути. Сначала бегите вверх, там будет магазин. Приобретя все необходимое, возвращайтесь обратно к развилке и идите вниз. Внизу, сразу же за ямой в полу, убивайте первую увиденную вами летучую мышь, после которой останется лампочка. Поворачивайте налево, там будет большая яма в полу с движущейся платформой, за которой будут две летучих мыши, убив их, берите пружину и прыгайте влево до стены. У стены поворачивайте вверх и, перепрыгнув через яму в полу, входите в большую дверь. Первый этап пройден.

Уровень 1. Второй этап

Выйдя из двери, идите налево, перепрыгивайте через яму в полу и бегите вверх. Там, в узком коридоре, вас атакует паук, убивайте его и идите вверх, там будет еще один паук. За пауками будет большая яма в полу, преодолев которую убивайте первую увиденную летучую мышь, после нее останется лампочка. Уничтожив всех врагов, бегите вправо, где довольно долго будут чередоваться небольшие ямы в полу и линии шипов. Преодолев эту полосу препятствий, бегите вверх, никуда не сворачивая, и вы попадете к дверям в магазин. Приобретя все необходимое, спуститесь немного вниз и проходите налево и вверх. Вы попадете в новый коридор, где на вас нападут сразу три паука. Преодолев их, идите вверх и вправо, где вверху будут две движущиеся платформы, прыгайте на первую платформу, затем на уступ у стены, а





с него на другую платформу. Затем бегите влево, где после нескольких линий шипов бегите вверх. Вы попадете в кабинет, где на полу появится спичка, берите ее – это ваше новое оружие. Все, уровень пройден!

Уровень 2. Первый этап

Из вступительного ролика мы узнаем, что на Гизмо случайно попала вода, а как всем известно, если Гизмо намочить, появляются злые гремлины, что и случилось на этот раз. Гремлены хватают Гизмо и запирают его в вентиляционной шахте, выход из которой нам и предстоит найти.

В начале этапа бегите вверх, где путь вам преградят катающиеся шары с шипами и бомбы. Преодолев их, вы попадете к развилке, на которой поворачивайте направо. Далее будет довольно сложный участок из нескольких электрических ловушек, шаров с шипами и ямы в полу. Преодолев все эти ловушки, поднимайтесь по коридору вверх, и вы попадете к очередной развилке. В конце левого коридора будет магазин, где приобретя все необходимое (лучше всего купить Увеличитель выстрелов), возвращайтесь к развилке и идите направо. Далее поднимайтесь по коридору вверх и сворачивайте направо. Идите до конца коридора и поднимайтесь вверх по коридору. Этот коридор представляет собой сочетание электрических ловушек, шаров с шипами, ямы в полу, которые, правда, можно обойти. Преодолев все эти ловушки, сворачивайте в правый коридор. В конце этого коридора будет паук, убив которого можно получить пружину. Взяв пружину, прыгайте по коридору вверх и сворачивайте в левый коридор. Бегите по этому коридору, никуда не сворачивая до тех пор, пока не увидите коридор, ведущий вверх. Поднимайтесь по этому коридору вверх, и вы попадете на второй этап этого уровня.

Уровень 2. Второй этап

В начале уровня бегите вниз, перепрыгивайте через ряды шипов и поворачивайте налево. Там будут несколько ям в полу и ряды шипов, после которых вас атакуют три Гремлина на вертолетах. Затем вам встретится большой Гремлин, который контролирует уступ, на который вам необходимо запрыгнуть, чтобы преодолеть пропасть в полу. Пройти его проще таким способом: падайте в яму, и Гизмо взлетит на воздушном шаре, и вы спокойно перелетите через него. Если же у вас нет воздушных шаров, то вам придется уничтожать большого Гремлина. После этого очередная яма в полу с движущейся платформой, преодолев яму, сворачивайте направо в коридор. Сначала в этом коридоре будет несколько ям в полу и платформ с шипами, преодолев которые вы подвергнетесь нападению гориллы, после гориллы вас атакует Гремлин на роликовой доске. Далее будет очень сложное место!!! Огромная яма с платформой, прыгнуть на которую можно только с одного кусочка пола, по которому ездит шар с шипами. Вдобавок к этому, вокруг ямы кружатся два Гремлина на вертолетах, которые держатся в недосягаемости до тех пор, пока вы не прыгнете на платформу, и стремительно атакуют вас, когда вы прыгнете на платформу. Преодолеть это место легко с помощью воздушного шарика, если же у вас его нет, то попытайтесь в начале расстрелять Гремлинов, а затем быстро прыгайте на платформу, с которой прыгайте вверх. Далее снова будет яма в полу и шар с шипами, который мешает вам прыгнуть на платформу. Будьте внимательны, как только вы спрыгнете с платформы, на вас нападет горилла. Когда вы преодолеете гориллу, вы попадете к новому труднопроходимому месту. В шахматном порядке будут расположены платформы и ряды шипов. На левой платформе опять будет Гремлин, кидающий в вас огненные шары. Здесь вам придется прыгать по горизонтали мимо рядов шипов в правый угол, из которого по горизонтали в левый коридор. Как только вы приземлитесь, вас атакуют два Гремлина на вертолетах. Пройдите немного вперед, и вы увидите вход в магазин, в котором, приобретя все необходимое, идите по





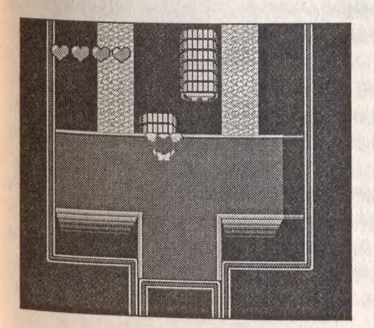
коридору вверх и переправляйтесь на платформе через яму. Затем идите по коридору вправо, по дороге вас атакуют два Гремлина на роликовых досках. Идите вверх и перепрыгивайте через яму в полу. Будьте внимательны, как только вы переправитесь, вас атакует горилла. Затем идите вправо и вверх, не забывая по дороге отстреливаться от горилл. Идите вниз, там вы увидите трубы и катающиеся между них шары с шипами, через них неудобно перепрыгивать, проще пробежать, когда шар откатится в угол. Далее внизу будет Гремлин на роликовой доске, разобравшись с которым идите вправо по коридору. Двигайтесь по этому коридору до тех пор, пока не упретесь в стену, оттуда прыгайте вверх на платформу. Добравшись до самого верха, входите в пролом в стене. Все – уровень пройден! Но не расслабляйтесь, вас ожидает схватка с огромным Гремлином – боссом этого уровня. После вашей победы над ним берите скрепку, которая останется после босса – это ваше новое оружие.

Уровень 3. Первый этап

В начале этапа бегите вверх и перепрыгивайте через линию шипов, и уничтожайте вторую зеленую лапу, – получите часы. Затем продолжайте бежать вверх до прожектора, у которого поворачивайте направо. Переправляйтесь через яму в полу на платформе и прыгайте на новую платформу. Здесь от вас потребуется определенная сноровка, ведь с движущейся платформы, на которую вы запрыгнули, вам надо запрыгнуть на другую движущуюся платформу. Преодолев это препятствие, бегите в правый верхний угол, там будет магазин. В конце левого коридора будет магазин, где, приобретя все необходимое (если у вас нет, то советую приобрести воздушный шар), идите вправо, и вы попадете к просто кошмарному месту. С движущейся платформы вы должны запрыгнуть на квадрат пола, по углам которого стоят пушки, которые вас обстреливают. Далее вы должны прыгнуть на другой квадратик пола, на котором крутится шар на цепи, замешкались хоть на секунду, и вы сбиты в пропасть. После этого вы опять должны запрыгнуть на движущуюся платформу. Если же вы последовали моему совету и купили воздушный шарик, то просто пролетайте это место. После этого бегите влево и вверх, там вас атакует большой Гремлин. Уничтожив его, бегите направо и прыгайте на платформу. Будьте внимательны: с этой платформы вам надо запрыгнуть в узкий проем в стене. Запрыгнув в проем в стене, бегите вверх и придерживайтесь левой стороны экрана, правый путь приведет в тупик. Заходите в ворота, и вы попадете на второй этап этого уровня.

Уровень 3. Второй этап

На этом этапе вы впервые встретитесь с лентами транспортеров и огненными ямами. Бегите вверх и влево, перепрыгивайте через ленты нескольких транспортеров и продолжайте двигаться в левую сторону. Вы попадете к очередному кошмару! Катающийся на цепи шар мешает вам прыгнуть на транспортер, который служит мостом через пропасть. Если вы остановитесь хоть на секунду на этом транспортере, вы упадете в пропасть. Передвигаться по нему надо только прыжками. Добравшись до твердой земли, идите по левому краю экрана, и вы доберетесь к очередной пропасти с транспортером. Переправится через нее можно двумя способами:



1. Прыгайте на зеленую платформу посередине и с нее прыгайте на транспортер, с которого быстро прыгайте на другой транспортер. Этот транспортер вращается у стены, поэтому на нем можно постоять (удерживая кнопку ↑) и подождать пока шар на цепи пройдет мимо, затем прыгнуть





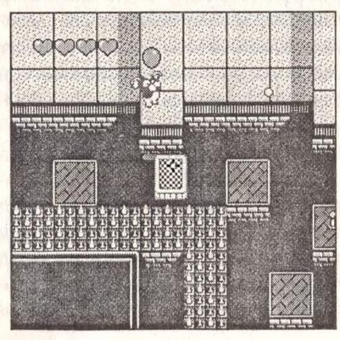
через яму с огнем на новый транспортер. Этот транспортер будет везти вас назад и вас может ударить шар на цепи. Если вы все сделаете правильно и быстро, вы можете пройти это место без повреждений, но это довольно трудно.

2. Прыгайте на самую правую зеленую платформу, с нее прыгайте на платформу с огнем. Затем быстро прыгайте через транспортер и шар с шипами. Переправляясь таким способом, вы получите одно-два повреждения, но наверняка успешно переправитесь.

Идите на право до стены и спускайтесь вниз до ямы в полу и движущейся по ней платформы. Сложность переправы на этой платформе заключается в том, что посередине ямы протянута электрическая ловушка. И вы должны во время поездки на платформе перепрыгнуть через эту ловушку. Перебравшись через яму, идите направо, где за ямами с огнем будет магазин. Приобретя все необходимое, идите вправо и спускайтесь вниз. Спустившись вниз, идите вправо, где будет множество транспортеров, ям с огнем и электрические ловушки. Прыгайте как можно быстрее по транспортерам и запрыгивайте на единственно безопасный квадратик пола. С этого квадратика прыгайте на транспортер и с него на твердую землю. Идите направо, где будет яма с огнем, переправиться через нее можно по движущимся транспортерам. Успешно преодолев это препятствие, идите вправо до большого стола, подходите к нему, и уровень пройден. Правда, вас еще ожидает схватка с Электрическим Гремлином – боссом этого уровня. После вашей победы над ним берите мощный лук, который останется после босса – это ваше новое оружие.

Уровень 4. Первый этап

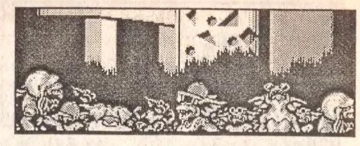
В начале этапа бегите вверх и поворачивайте в правый коридор. Как только вы подойдете к повороту, на вас нападет Гремлин-волчок. Расправившись с ним, продолжайте двигаться в правую сторону. Там будет несколько ям в полу, над которыми висит шар на цепи, преодолев эту ловушку, идите вправо и вверх. Вы попадете к первой серьезной ловушке – яме в полу. Перепрыгнув через яму в полу, вы приземлитесь на транспортер. С этого транспортера вам надо перепрыгнуть через электрическую ловушку, над которой крутится шар на цепи. Перепрыгивать через эту ловушку лучше с левой стороны, там легче удержаться на транспортере и легче избежать удара от шара на цепи. Далее будет несколько ям в полу, переправиться через которые можно по транспортерам, но сначала не забудьте расстрелять Гремлинов на вертолетах. Трудности могут возникнуть с последним транспортером при прыжке, с которого можно приземляться на шипы. Тактика прохода здесь такова: подходите к правому краю транспортера и, когда он подвезет вас к левому краю, прыгайте влево по диагонали. Вообще на этом этапе и на последующих этапах придется много прыгать по диагонали, так что тренируйтесь. После этой ловушки поднимайтесь вверх по коридору и сворачивайте направо. Тут сразу за поворотом будет развилка, на которой идите вверх и немного вправо, там будет вход в магазин.



Приобретя все необходимое, идите вправо и спускайтесь вниз, никуда не сворачивая. Добравшись до самого низа, вы увидите очередную яму с транспортером, на который надо прыгать по диагонали. Перепрыгнув через яму, бегите вправо, где вас атакует Гремлин-волчок. Разобравшись с ним, идите вправо до новой ямы в полу с двумя транспортерами и рядами шипов по краям. Перебравшись через эту ловушку, идите вверх, где вы увидите большой транспортер, который пересекают электрические ловушки. Запрыгнув на этот транспортер, не бегите вперед, транспортер сам подвезет вас к ловушке, где вы должны прыгнуть вверх. Будьте внимательны, в конце транспортера из пола высунется зеленая лапа.







После трех транспортеров будет чистый коридор, по которому бегите вверх до конца. Все – первый этап пройден!!

Уровень 4. Второй этап

Этот этап – сплошной кошмар из транспортеров электрических ловушек и ям с огнем. В начале этапа бегите вверх и вправо, и вы попадете к первой ловушке. Эта ловушка состоит из транспортеров, которые пересекают электрические ловушки. Заходите на первый транспортер по самому левому краю и, подъехав к электрической ловушке, прыгайте вперед, и вы приземлитесь на правый край второй платформы. С этой платформы прыгайте по диагонали на третью, а с нее на твердую почву. Здесь перед вами раскинется целое море огня, проходить через которое, по идее, надо по левому краю экрана. Вначале прыгайте по четырем транспортерам до конца экрана, где снова по транспортерам вам надо добраться до синего квадратика. С этого квадрата вам надо запрыгнуть на транспортер, в начале которого висит шар на цепи. Вдобавок ко всему этому во время ваших прыжков вас будет атаковать горилла, а времени на стрельбу нет. Поэтому проще переправиться следующим способом: как только вы попали на твердую землю, сразу же прыгайте прямо в огонь и из него запрыгивайте прямо на транспортер, с которого прыгайте через яму в полу. Переправляясь таким способом через эту ловушку, вы получите всего одно повреждение, что намного меньше, чем вы получили бы, если бы прыгали по транспортерам. Переправившись через эту ловушку, вы увидите новую яму в полу с множеством транспортеров. Не торопитесь прыгать на них, а подождите платформу, но будьте внимательны, посередине ямы протянута электрическая ловушка, через которую вам надо перепрыгнуть на ходу. После этого бегите вверх и вправо через несколько ям в полу, за ними будет шар на цепи. Через этот шар вам надо перепрыгнуть и одновременно запрыгнуть на транспортер. Переправившись через эту яму, вы попадете на развилку, с которой двигайтесь вправо, перепрыгивайте через яму, и вы попадете к входу в магазин. Приобретя все необходимое (если у вас нет, то очень советую приобрести воздушный шар), возвращайтесь обратно на развилку и идите вверх. Перепрыгивайте через яму огня, и вы подойдете к новой яме в полу, перепрыгнув через нее, вы попадете на узкую полоску твердой земли, по которой катается шар с шипами. Перепрыгивайте через шар и бегите к левому концу этого участка земли. С этого конца прыгайте прямо в перед в пропасть (это возможно только в том случае, если у вас есть воздушный шарик) и летите в перед. Вам должно хватить времени, чтобы долететь до конца уровня. Если же вы не последовали моему совету и не купили воздушный шар, тогда вас ожидает незабываемое путешествие по платформам, через ловушки, атакуемые толпами врагов. Так или иначе, добравшись до конца уровня, входите в дверь, и вы попадете к новой схватке с боссом этого уровня – Гремлину с пулеметом.

Уровень 5. Первый этап

Этот этап еще кошмарнее, чем предыдущий, здесь почти нет твердой земли, а транспортеры расположены на таком расстоянии друг от друга, что до них просто трудно допрыгнуть. Единственное утешение в том, что это последний этап игры, так что вперед, немного осталось.

В начале этапа как обычно бегите вверх, вы попадете к первой яме с транспортерами. Переправиться через эту яму довольно легко, просто прыгайте по диагонали на транспортеры, но долго на них не стойте, иначе транспортеры отвезут вас в огонь. Преодолев эту ловушку, идите вверх и вправо до тех пор, пока не увидите новую яму в полу. Расстреляйте всех врагов и прыгайте на первый транспортер, затем на маленький квадратик чистой земли. Вы увидите три транспортера: два посередине ямы и один длинный транспортер у стены рядом с огнем. Переправляться здесь надо таким способом: отойдите в самый верх квадратика земли и оттуда прыгайте по диагонали на нижний край первого транспортера. Здесь вам необходимо очень быстро прыгнуть по диагонали на край второго маленького транспортера, оттуда не менее







быстро прыгайте на твердую землю. Вы, конечно же, могли прыгнуть на большой транспортер в углу экрана, но там вы обязательно свалились бы в огонь или упали бы в яму. Преодолев эту преграду, идите вниз и влево, вы попадете к длинной линии транспортеров. Прыгайте на первый и спокойно езжайте вперед, не забывая расстреливать врагов. Трудности могут возникнуть с третьим транспортером. Когда вы попытаетесь прыгнуть на этот транспортер, в вас врежется мина, которая сбросит вас вниз. Поэтому прыгайте со второго транспортера не прямо на третий, а по диагонали на квадратик вверху экрана, а уж с него на транспортер. Также в конце третьего транспортера при попытке прыгнуть на твердую землю из пола высунется зеленая лапа и сбросит вас в яму. Избежать с ней встречи можно либо спрыгнув с транспортера по диагонали либо пробежать немного назад от края транспортера и расстрелять лапу, когда она появится. Далее будет довольно длинный коридор, в котором в шахматном порядке чередуются ямы с огнем и квадратики твердой земли. Преодолев этот коридор, идите вверх, где будет коридор, представляющий собой сплошной транспортер с двумя квадратиками твердой земли. Вставайте на правый квадратик и ждите, пока платформа в яме не подъедет к правому углу, тогда быстро подбегайте к краю транспортера и прыгайте на платформу. С этой платформы быстро прыгайте на землю, но не попадите под удар шипа на цепи. Успешно преодолев эту ловушку, идите вверх, где на вас нападет Гремлин-волчок, разобравшись с которым, идите по коридору вправо. Через некоторое время вверху в нише будет вход в магазин. Приобретя все необходимое (если у вас нет, то очень советую приобрести воздушный шарик), идите дальше вправо, перепрыгивайте через яму с огнем, и вы попадете к новой яме в полу и серии ловушек за ней. Подходите к верхнему краю платформы, прыгайте вперед на транспортер или прямо в пропасть, конечно, это возможно только в том случае, если вы купили воздушный шарик. Вам должно хватить времени, чтобы долететь до конца уровня. Если же вы не последовали моему совету и не купили воздушный шар, тогда вас ожидает незабываемое путешествие по платформам, через электрические ловушки и шары на цепях, атакуемые толпами врагов. Так или иначе, добравшись до конца уровня, вы попадете к большому компьютеру, в который и входите. Вы попадете к последней схватке с боссом в этой игре – Гигантскому пауку. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». Если вы успешно забили Гигантского паука, то можете отдыхать и наслаждаться финальным роликом. Вы снова спасли город и Гизмо от толпы злобных Гремленов.

Пароли, секреты

Выбрав эту опцию в стартовом меню, вы попадете к экрану ввода паролей. Выбирайте кнопками ↑ и ↓ нужную букву и переходите к следующей букве. Когда вы набрали всю комбинацию букв, нажимайте кнопку **START**, и вы попадете на нужный вам этап. Далее приведены буквенные пароли ко всем этапам игры:

Уровень 1. Второй этап – BVKF.
Уровень 2. Первый этап – DXNH.
Уровень 2. Второй этап – CGMW.
Уровень 3. Первый этап – NJTD.
Уровень 3. Второй этап – ZFPJ.
Уровень 4. Первый этап – SHMC.
Уровень 4. Второй этап – VLBB.
Уровень 5. Первый этап – NXRD.





ОДИН ДОМА 2: ПОТЕРЯННЫЙ В НЬЮ-ЙОРКЕ

TCFFC • Количество игроков 1 • Arcade
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆



Эта игра выполнена по мотивам одноименного фильма.
На этот раз Кевина оставили одного в Нью-Йорке. Кевину, а вместе с ним и вам, предстоит, избежав встречи с многочисленными врагами, выбраться из отеля на улицу, добраться до дома своих родственников и сорвать преступные планы двух старых знакомых Кевина – Гарри и Марви.

Объекты игрового мира

Для начала позвольте вас познакомить с разнообразными объектами, которые вы должны собирать в игре:

Жемчужное ожерелье. Вы можете бросить его на пол перед приближающимся врагом. Враг споткнется об ожерелье, упадет и исчезнет.

Дротиковый пистолет и дротики. Используются для того, чтобы временно остановить любого врага.

Летающий кулак. Это оружие выглядит как пушка. Выстрел держится на экране некоторое время, затем исчезает или ударяет по врагу. Враг после удара исчезает с экрана.

Супер Летающий кулак. Он очень похож на летающий кулак, разница в том, что Супер Летающий кулак, ударяя по врагу, не останавливается. Спустя некоторое время Супер Летающий кулак исчезает с экрана.

Звонок. Когда вы берете звонок, то при каждом вашем прыжке вы получаете возможность уничтожить врага, прыгнув на него. Звонок не исчезает, пока вы не ударите врага.

Печенье. Найдите пять упаковок печенья, чтобы получить одно дополнительное сердце.

Ломтик пиццы. Найдите шесть ломтиков, чтобы получить одну дополнительную жизнь.

Целая пицца. Дает одну дополнительную жизнь.

Леденец. Дает временную неуязвимость.

Бутылка. Дает временную скорость и неуязвимость.

Прохождение

Уровень 1: Отель

Цель этого уровня избежать встречи с охраной отеля.

Этот уровень игры состоит из семи этажей:

Первый этаж, холл отеля, содержит много спрятанных предметов.

Следующие четыре этажа, этаж 11, 12, 14 ,15 могут быть пройдены в любой последовательности. На каждом этаже находятся комнаты, некоторые из них с открытыми дверями. В каждой открытой комнате находится кровать и горничная. Горничная прыгает вверх и вниз на кровати и швыряет в вас подушки. В некоторых комнатах есть объекты, спрятанные над кроватью. Чтобы подобрать эти предметы, вам надо запрыгнуть на кровать и на кровати подпрыгнуть вверх. Когда вы дойдете до конца этажа, возвращайтесь обратно в лифт. В лифте нажмите на кнопку этажа, и он отвезет вас на следующий этаж.

Следующий этаж, этаж 16, ни чем особенно не отличается от предыдущих этажей, за исключением того, что там находится еще один лифт, который отвезет вас на последний этаж – кухню.



2 Зак. 51

Последний этаж, кухня, не имеет спрятанных предметов.

Холл отеля. Как только игра начинается, быстро бежим направо, иначе вас поймает менеджер отеля (теряем одну жизнь). Запрыгивайте на первую увиденную вами кушетку, спрыгивайте с нее вправо и хватайте кусок пиццы. Когда менеджер отеля развернется и пойдет обратно, подождите, пока он не уйдет в дверь отеля, тогда быстро прыгайте обратно на кушетку и с нее прыгайте влево, и хватайте Жемчужное ожерелье. После этого продолжайте двигаться в правую сторону. Чтобы взять спрятанный Дротиковый пистолет, прыгайте на следующую кушетку, оттуда вправо, в пустоту. Заходите в магазин. Запрыгивайте на самую верхнюю полку, а с нее прыгайте вправо и хватайте Летающий кулак. Прыгайте на четвертую кушетку, затем вверх. Когда ноги персонажа коснутся кушетки, прыгайте снова. Если вы подпрыгнете вовремя, то подлетите на ранее недосягаемую высоту и сможете запрыгнуть на самую верхнюю платформу. На этой платформе вы можете найти Супер Летающий кулак и Целую пиццу.

После платформы спускайтесь назад в холл отеля. На следующей кушетке вы увидите движущийся по ней чемодан. Запрыгивайте на кушетку, затем прыгайте вправо за чемодан и хватайте Жемчужное ожерелье. На следующей кушетке вы увидите старуху. Над ней находится Ломтик пиццы. Потом вы увидите новую комнату – не входите туда!!! В этой комнате находится злой мужик, который обязательно вас поймает. Проходите дальше направо. В конце холла вы увидите лифт и летающий чемодан. Прыгайте на платформу под кнопкой лифта и нажимайте вверх на панели лифта. Удерживайте кнопку до тех пор, пока не откроется дверь лифта. Теперь вы можете подниматься на этажи 11, 12, 14, 15.

Примечание: если дополнительно не указано местоположение предмета, то предмет над кроватью.

Этаж 11. Печенье находится в комнате номер 1122. Печенье находится в комнате номер 1124.

Этаж 12. Как только вы попадете на этот этаж, за вами начнет гоняться мужик, также пытающийся вас поймать. Бегите от него вправо, и через некоторое время он уедет на лифте.

Дротиковый пистолет находится в комнате номер 1221.

В комнате номер 1223, вместо горничной, вас опять попытается схватить менеджер отеля. Будьте осторожны и не стойте у него на пути. Здесь находится кусочек пиццы.

Летающий кулак, Жемчужное ожерелье и Леденец находятся в комнате номер 1225.

Этаж 14. Печенье находится в комнате номер 1422.

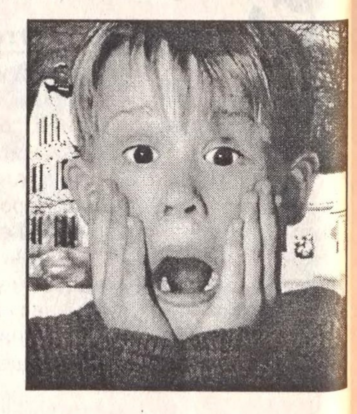
Супер Летающий кулак, Жемчужное ожерелье и кусочек пиццы находятся в комнате номер 1424.

Дротиковый пистолет и Звонок находятся в комнате номер 1425.

Этаж 15. Как только вы попадете на этот этаж, за вами начнет гоняться мужик, также пытающийся вас поймать. Бегите от него вправо, и через некоторое время он уедет на лифте.

Два кусочка пиццы находятся в комнате номер 1522.

Этаж 16. Заходить на этот этаж следует после того, как пройдены все другие этажи.



Бутылка находится в комнате номер 1621.

Звонок находится в комнате номер 1622.

В комнате номер 1623 вас опять попытается схватить менеджер отеля, но в этой комнате нет ничего интересного – смело проходите мимо.

В конце этажа вы увидите лифт. Зайдите в него и нажмите на кнопку, лифт отвезет вас на кухню.

Кухня. Запрыгиваете на коробку справа и хватайте Летающий кулак. Налево от коробки лежит сердце. На кухне ваш путь опять преградит злобный мужик, пытающийся вас поймать. Выстрелите в него Летающим кулаком – он согнется. Бейте его Летающим кулаком до тех пор, пока он не вырубится





окончательно. Повредить ему может только Летающий кулак, не стреляйте в него дротиками, они не причиняют ему вреда. Затем прыгайте на ленту транспортера, где избегайте облаков муки. В конце ленты транспортера вы увидите машину с квадратной дырой. Перепрыгивайте через квадратную дыру, иначе вас засосет во внутрь машины. Затем будут две отбивные котлеты, швыряющие в вас куски мяса.

В конце этого этажа вас атакует шеф-повар, кидающий в вас куски мяса. Когда вы его забьете, его колпак упадет и начнет подпрыгивать вверх и вниз. Быстро запрыгивайте на него, получите целую пиццу. После того как вы взяли пиццу, бегите налево в открытую дверь – уровень пройден.

Уровень 2: Улица

Цель этого уровня добраться до старого дома ваших родных.

Внимание! Враги на этом уровне прячутся на деревьях и в домах. Как только они вас заметят, они выпрыгивают из своих укрытий и набрасываются на вас.

Улицы. Как только увидите первую скамейку, запрыгивайте на нее, затем со скамейки запрыгивайте на правую платформу. С платформы прыгайте на дерево слева от вас.

На дереве находится Ломтик пиццы. Спуститься с дерева можно через дыру в центре. Леденец находится на следующей скамейке. После участка с кустарником начинается участок с фонарными столбами. Залезайте на третий фонарный столб. Сделать это можно следующим образом: запрыгнув на основание фонаря, нажимайте кнопку вверх, и вы вскарабкаетесь на столб. Когда вы залезете на самый верх, то увидите маленькую платформу, на которую можно вскарабкаться. Эта карта поможет вам быстрее пройти платформы: просто следуйте по номерам от 1 на 2, от 2 на 3 и так далее.

16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5 4
3
2
1

Когда вы доберетесь до верха последний платформы, идите налево до конца платформы и спрыгивайте на землю. Идите налево до того, как вы увидите люк, идите туда. Идите направо, уклоняясь от птиц и падающих предметов, до того, как вы увидите лестницу. Взобравшись по лестнице, вы попадаете на улицу – продолжайте двигаться влево. Дойдя до конца улицы, вы увидите дом с несколькими окнами. Каждое окно имеет перила, за исключением одного. Запрыгнув в это окно, вы попадаете на третий уровень – дом.

Уровень 3: Дом

Цель этого уровня выбраться на крышу дома, чтобы это сделать, вам надо пройти три этажа. Чтобы перейти на следующий этаж, вам нужен ключ для двери, на которой написано «UP». На каждом этаже для каждой двери есть свой ключ. Дверь, на которой написано «UP», всегда находится слева на экране, а ключ для нее – справа.

Играя на этом уровне, вы сможете использовать некоторые ловушки против преследующих вас двух воров – Гарри и Марви. Как это сделать, читайте ниже.

Первый этаж. Как только увидите первую ловушку, прыгайте на стропила, затем на трос между лестницами. Идите влево и поднимайтесь на самый верх левой лестницы, и когда Марви будет проходить под большой гирей,



прыгайте. Когда гиря упадет на Гарри и Марви, бегите вправо. Ломтик пиццы находится в конце гостиной, но там на вас снова нападет Марви. Когда вы будете готовы идти в гостиную, нажмите копку ↑. Как только вы окажетесь в гостиной, быстро запрыгивайте на правую от вас кушетку, иначе Марви схватит вас. В конце комнаты вы увидите большую дыру с ограждением у стены. Запрыгивайте на ограждение, затем падайте в дыру. Во время падения вы должны успеть схватить ключ, если не успели, идите налево до конца экрана и пробуйте опять. Если вы схватили ключ, идите влево и заходите в дверь, на которой написано «UP».

Второй этаж. Сразу же хватайте Дротиковый пистолет слева от вас. Вы будете проходить мимо стропил с ведрами краски, стоящими на краю. Сбейте левое ведро из Дротикого пистолета, ведро с краской упадет на пол, краска разольется по полу. Перепрыгивайте через лужу краски и отойдите немного вправо. Когда Марви начнет вас ловить, бегите обратно и перепрыгивайте через лужу краски. Марви побежит за вами и поскользнется на краске, упадет и исчезнет. Перепрыгивайте через лужу краски и бегите направо.

В следующей комнате вы увидите веревку, через которую надо перепрыгнуть. Не ходите по этой веревке – это ловушка. Далее снова дыра с ограждением у стены. Запрыгивайте на ограждение, затем падайте в дыру. Во время падения вы должны успеть схватить ключ. Если вы схватили ключ, прыгайте к двери на выход и идите на право. Далее вы увидите небольшую кучу досок. Как только вы увидели доски, приготовьте Дротиковый пистолет. Подождите у кучи досок до тех пор, пока за вами не погонится Гарри. Дождитесь, когда Гарри дойдет до кучи досок, обстреляйте его из Дротикого пистолета. Гарри упадет, ударится об доски и исчезнет.

Идите вправо, по дороге возьмите звонок, заходите в дверь, на которой написано «UP», вы попадете на третий этаж.

Третий этаж. Первая дверь, в которую вы должны войти, находится после двери, на которой написано «UP». Вы попадаете в комнату, прыгайте на перила и хватайте ключ, прыгайте обратно в дверь. Заходите в дверь, на которой написано «UP», вы попадете на четвертый уровень.

Уровень 4: Удирать

Цель этого уровня добежать до здания, где стоит Рождественская елка, до того как Гарри и Марви поймают вас.

На этом уровне очень много врагов, если вы будете очень спешить или медлить, Гарри и Марви поймают вас.

В начале уровня быстро бегите направо. Добегайте до кирпичной стены наверху здания, и перепрыгивайте через нее. Далее вы увидите веревку, по которой вы должны спуститься вниз. Когда вы спуститесь вниз, бегите вправо до тех пор, пока не увидите Рождественскую елку. Уровень пройден.

Уровень 5: Дерево

Это последний уровень в игре. Цель этого уровня попытаться победить Гарри и Марви.

Дерево. Как только начинается этот уровень, сразу же хватайте Дротиковый пистолет справа на экране. Вам понадобятся дротики на этом уровне.

Выстрелите в Марви дротиком и карабкайтесь на дерево. Когда вы увидите Гарри, выстрелите в него дротиком и продолжайте карабкаться на дерево.

Когда достигнете конца уровня, на экране будет плавать картинка. Здесь Марви попытается схватить вас. Используйте дротики, чтобы отталкивать его и не дать схватить вас. Когда картинка достигнет верха экрана справа от Марви, то нажмите кнопку ↑. Когда вы попадете в него несколько раз, то он исчезнет. Тогда на экрана появится Гарри, пытающийся вас схватить. Используйте ту же технику боя, что и с Марви. Когда вы попадете в него несколько раз, то он исчезнет, и вы выиграете игру.



JACKAL

ШАКАЛ

KONAMI Industry LTD • Количество игроков 1-2 • Аркада
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆



«Хотя эта игра и называется Шакал, к миру животных она не имеет никакого отношения. Шакал – это прозвище джипа, который был заброшен в тыл врага с секретной миссией. «Ваши братья по оружию захвачены в плен за линией фронта, и вы их единственная надежда на спасение. Чтобы выполнить это задание, вы должны иметь полные карманы чудес и обладать свирепостью дикого Шакала». Вот таким напутствием провожают вас на задание. Вам предстоит на джипе прорваться через толпы врагов, среди которых есть и вертолеты, танки и даже корабли, и спасти пленных солдат.



Управление

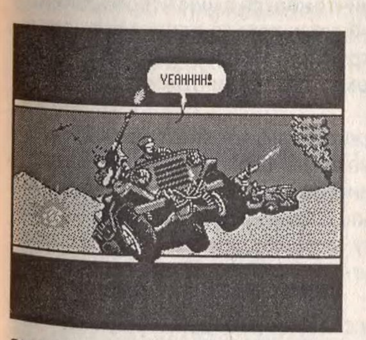


Кнопка ↑ – движение джипа вверх;
Кнопка ↓ – движение джипа вниз;
Кнопка ← – движение джипа влево;
Кнопка → – движение джипа вправо;
Кнопка «A» – стрельба из гранатомета;
Кнопка «B» – стрельба из пулемета;
«SELECT» – в этой игре не используется;
«START» – пауза.



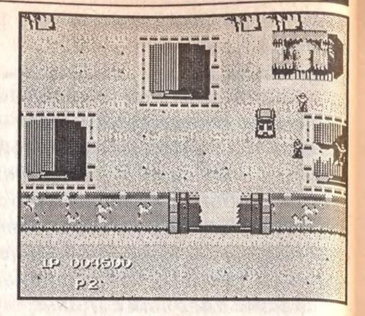
Объекты и законы игрового мира

На игровой мир вы смотрите свеху, что значительно упрощает прицеливание и возможность маневра. Обратите внимание на то, что при стрельбе из пулемета выстрелы всегда летят вверх экрана, независимо от того, едете ли вы вправо, влево или вниз. А при стрельбе из гранатомета выстрелы всегда летят в сторону вашего движения. В игре вам встретятся два вида зданий, которые вы должны обязательно разрушать. Первое из них – это барак коричневого цвета, где и содержатся пленные солдаты. Эти здания всегда хорошо охраняются толпами врагов и несколькими линиями заборов. Когда вы взорвете такое здание, из него выбегут несколько солдат в зеленой форме, это и есть ваши "братья по оружию", которых вы должны спасать. Подъезжайте к входу в это здание и ждите, пока все пленные солдаты не сядут в ваш джип, затем езжайте ко второму зданию и так до того, пока не объедете все здания.



Второй тип зданий, которые вы должны обязательно разрушать, это небольшой зеленый домик на некоторых этапах серый. Когда вы взорвете такое здание, из него выбежит один человечек – оружейник, взяв которого вы получите более совершенные ракеты для гранатомета. Первый взятый оружейник даст вам возможность стрелять скоростной ракетой, которая и летает дальше, чем граната. Второй взятый подряд оружейник даст вам возможность стрелять разрывной ракетой, взрыв от которой распространяется влево и вправо. Третий взятый подряд оружейник даст





вам возможность стрелять суперразрывной ракетой, взрыв от которой распространяется во все четыре стороны. Если же вас подобьют, то все ракеты исчезнут, и вы снова должны будете собирать оружейников.

Спасенных вами пленных вы должны доставлять на специальные вертолетные площадки, которые также очень хорошо охраняются. Если над вами пролетел белый вертолет, это значит, что скоро вы увидите такую площадку. Подъезжайте к входу на вертолетную площадку и ждите, пока пленные солдаты не перейдут из вашего джипа в вертолет. Во время высадки солдат на вас будут нападать солдаты врага, которые все время появляются из-за края экрана. Вам придется съезжать с вертолетной площадки и уничтожать этих врагов, иначе они вас подобьют, пока вы выгружаете пленных солдат. Не бойтесь, что вертолет улетит, не дождавшись выгрузки всех солдат. Также вам не следует бояться случайно подбить вертолет или пленных солдат, все ваши выстрелы не причинят им никакого вреда.

Враги и ловушки

В игре довольно много разнообразных врагов и ловушек. Далее приведен список всех врагов в игре.

Солдат с гранатометом. Это самый слабый враг в игре, который стреляет по вам одиночными снарядами. Это единственный враг в игре, которого вы можете просто давить вашим джипом. Этот враг уничтожается с одного попадания.

Пулеметная башня. Стоит на одном месте и стреляет по вам очередями. Далее в игре вам встретятся целые линии из таких башен, вдобавок укрепленные противотанковыми рвами. Этот враг уничтожается с одного попадания гранатой или ракетой. Из пулемета эта башня уничтожается с пяти попаданий.

Легкий танк. Этот танк оранжевого цвета довольно медленно ездит и стреляет по вам из пулемета. Если этот танк наедет на вас, вы погибнете. Этот враг уничтожается с одного попадания гранатой или ракетой. Из пулемета танк уничтожается с четырех попаданий.

Средний танк. Этот танк серого цвета быстро ездит по экрану и стреляет по вам большими черными снарядами. Если этот танк наедет на вас, вы погибнете. Этот танк уничтожается с одного попадания гранатой или ракетой. Из пулемета танк уничтожается с шести попаданий.

Танк с огнеметом. Этот танк по виду похож на средний танк, только отличается оранжевым цветом. Стреляет по вам из огнемета длинными струями пламени. Этот танк уничтожается с одного попадания гранатой или ракетой. Из пулемета танк уничтожается с шести попаданий.

Вражеский джип. Этот враг выглядит так же как и ваш джип, только серого цвета. В отличие от вашего джипа, вражеский джип кидается только гранатами. Этот враг уничтожается с одного попадания гранатой или ракетой. Из пулемета джип уничтожается с четырех попаданий.

Бомбардировщик. Этот самолет быстро пролетает по экрану и сбрасывает на вас гранаты. Вы должны максимально быстро уехать в сторону от бомбардировки. Вы можете уничтожить этот самолет метким попаданием ракеты, другими видами вооружений его не подбить.

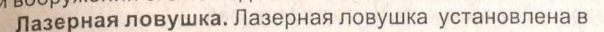
Патрульный катер. Этот катер встретится вам на этапах с открытой водой. Катер подплывает к берегу или к мосту и начинает интенсивно вас обстреливать. Вы, конечно, можете уничтожить этот катер, но проще проехать мимо. Этот враг уничтожается с одного попадания гранатой или ракетой. Из пулемета уничтожается с четырех попаданий.





Реактивный миномет. По своему внешнему виду, а также по смертоносности и скорострельности выстрелов сильно напоминает знаменитую «Катюшу». Этот враг уничтожается с одного попадания гранатой или ракетой. Из пулемета уничтожается с семи попаданий.

Вертолет. Это один из самых опасных врагов в этой игре. Небольшой вертолет быстро подлетает к вам почти вплотную и метко обстреливает вас из пулемета. Так как вертолет стреляет по вам почти в упор, избежать попадания в джип снаряда очень трудно. Вы можете уничтожить этот вертолет метким попаданием ракеты, другими видами вооружений его не подбить.



Лазерная ловушка. Лазерная ловушка установлена в узких коридорах и проецирует лазерный луч, при контакте с которым ваш джип взорвется. Лазерный луч исчезает на несколько секунд, в течение которых вы должны успеть проскочить мимо них. Вы не можете уничтожить эту ловушку.

Маленькая пулеметная башня. Эта башня выскакивает на вашем пути из люка и обстреливает вас очередями. Снаряды вылетают из башни веером и накрывают довольно большую территорию. Поэтому этот враг очень опасен. Этот враг уничтожается с одного попадания гранатой или ракетой. Из пулемета уничтожается с шести попаданий.

Мины. Эти мины ловушки не видны на экране до тех пор, пока вы не подъедете к ним на очень близкое расстояние. Вы не можете их уничтожить, поэтому объезжайте их стороной.

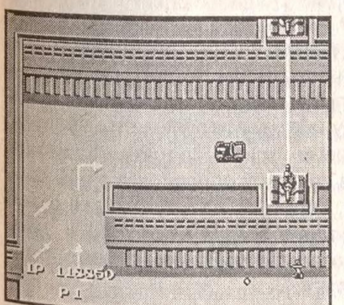


Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с боссом. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Четыре синих танка

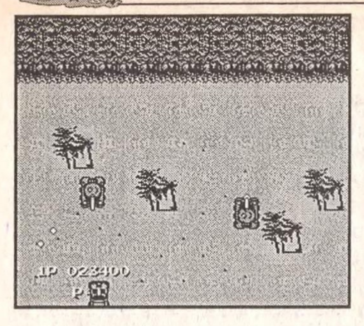
Эти противники встретят вас в конце первого этапа. Синий танк отличается от оранжевого тем, что после первого попадания ракеты он становится оранжевого цвета и при повторном попадании уничтожается. Также синий танк намного быстрее и чаше стреляет и очень быстро перемешается по экрану. Вам следует опасаться не только его выстрелов, но и того, что этот танк на вас просто наедет. Тактика боя с ними такова: танки выезжают на экран по очереди с небольшими промежутками. Вы должны как можно быстрее уничтожить первый появившийся танк. За этим вы должны быстро уничтожить или хотя бы повредить второй танк. Успеть это сделать довольно сложно и вам надо обладать достаточной сноровкой. Если вы не успеете это сделать, то вам придется бороться сразу же с четырьмя синими танками, а это очень сложно. Уровень сложности: 5.



Четыре статуи

На самом деле это не статуи, а замаскированные ракетные установки, которые обстреливают вас самонаводящимися ракетами. Ракеты, правда, можно уничтожить с одного попадания. Помимо этого, сзади на вас будут периодически нападать легкие танки, выезжающие из-за края экрана. Такти-





ка боя с ними такова: выезжайте к ним на экран с левого или правого края, так вас атакует только три статуи. Как только вы подъехали к статуям, сразу же уничтожайте одну из них, пока они не начали стрелять. Далее стреляйте по второй голове как можно чаше, вы не только повредите статую, но и собьете несколько ракет. Если вы не успели уничтожить самонаводящиеся ракеты, при их пуске поезжайте в низ экрана. Ракеты устремятся за вами вниз, а так как ваш пулемет стреляет все время вверх, вы сможете легко уничтожить все ракеты. Уничтожив ракеты, возвращайтесь к обстрелу оставшихся статуй. Таким способом довольно просто забить этого босса без потери джипа, но вам надо обладать достаточной сноровкой и быстрой реакцией.

Уровень сложности: 6.

Большой корабль

Этот босс, встретит вас у причала в конце третьего этапа. Вооружен этот корабль шестью маленькими пулеметными башнями. Помимо этого, сзади на вас все время будут нападать легкие танки. Тактика боя с ними такова: выезжайте к кораблю на экран с левого или правого края, так вас атакуют только три башни. Быстро подъезжайте к краю причала и ждите, пока появится первая башня. Как только башня появилась, быстро стреляйте по ней ракетой. Затем не менее быстро отъезжайте к краю экрана, там легче избежать встречи со снарядами. После того как снаряды пролетели мимо, возвращайтесь к краю причала и стреляйте по башне. После уничтожения кормовой или носовой башни не лезьте вперед и расстреливайте две башни с краю экрана. Если вы, не уничтожив две башни, вылезли на середину экрана, вас атакуют сразу же четыре пулеметные башни. В этом случае уклониться от выстрелов очень сложно, так что не спешите. Уровень сложности: 7.

Десантный вертолет

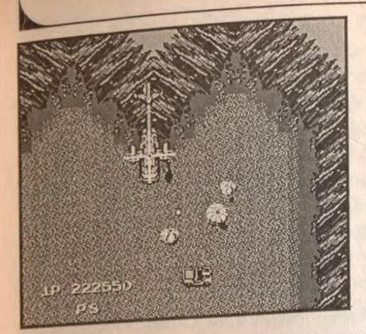
Вылетает из-за края экрана, метко обстреливает вас из пулемета и, выбросив десант из парашютистов, улетает за край экрана. Тактика боя с ними такова: как только вертолет появится на экране, стреляйте по нему несколько раз и быстро отъезжайте к краю экрана. У края экрана легче избежать метких выстрелов вертолета. Затем, когда вертолет улетит за экран, разберитесь с парашютистами и ждите нового появления вертолета. Далее повторяйте все в том же порядке до тех пор, пока не уничтожите этого босса. Таким способом довольно просто забить этого босса без потери джипа, но вам надо обладать достаточной сноровкой и быстрой реакцией. Уровень сложности: 7.

Танковый завод

Наверху этого здания установлены пять пулеметов, а из четырех ангаров через некоторые промежутки времени выезжают разные виды танков. Тактика боя с ними такова: выезжайте к заводу на экран с левого или правого края, так вас атакуют только три пулеметные башни и два танковых ангара. Как только вы подъехали к заводу, сразу же уничтожайте пулеметные башни, пока из ангаров не полезли танки. Затем уничтожайте танковые гаражи, сделать это можно только когда в гараже открыта дверь. Уничтожив всех врагов на одной половине экрана, двигайтесь на другую половину и уничтожайте всех врагов там. Когда вы уничтожите все пулеметные башни и танковые ангары, взрывайте ворота посередине экрана и заезжайте туда. Несмотря на количество танков и пулеметных башен, пройти этого босса довольно легко, если придерживаться вышеизложенной тактики. Уровень сложности: 7.







Аэродром

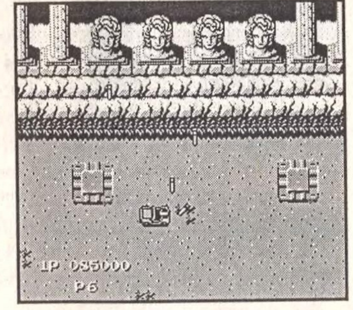
Это финальная битва всей игры. Вначале вам предстоит уничтожить здание аэропорта, на котором установлены две лазерные пушки. Выстрелы из этих пушек оставляют на земле ямы, через которые вам не проехать. Все время, пока вы будете обстреливать аэропорт, на вас будут нападать танки, которые выезжают из-за края экрана. После уничтожения аэропорта на вас нападет огромный танк с лазерной пушкой. Только после победы над этим танком вы успешно закончите игру. Тактика боя: вначале быстро подъезжайте к зданию аэропорта и расстреливайте две лазерные пушки. После этого разберитесь с надоедливыми танками и стреляйте по зданию аэропорта. Это здание довольно крепкое и вам придется не раз отбиваться от танков. Когда же аэропорт, наконец, взорвется, приготовьтесь к самой серьезной битве за всю игру. Огромный танк начнет обстреливать вас из лазерной пушки и пулемета, установленного на башне. Нанести ему повреждения можно, только стреляя по башне танка. Тактика боя с ними такова: лазерная пушка стреляет только вниз и только тогда, когда танк стоит, поэтому, если танк остановился, уезжайте от него в противоположный угол. Пулемет же вращается и может стрелять в вас все время, так что будьте внимательны. После выстрела из лазерной пушки танк некоторое время будет ездить по верху экрана, в это время вы должны успеть несколько раз выстрелить по нему. Затем вновь маневрируйте, чтобы избежать попадания в вас снарядов. Если танк начал краснеть, радуйтесь, он скоро взорвется, и вы близки к победе. Чтобы победить этот танк, вам надо обладать достаточной сноровкой и быстрой реакцией. Уровень сложности: 9.

Прохождение

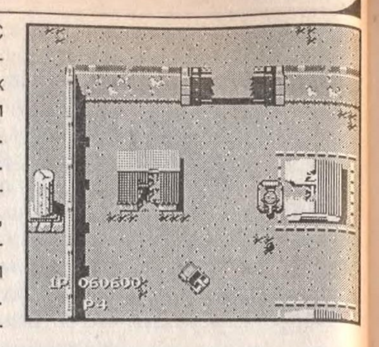
На каждом уровне вы должны добраться до бараков с военнопленными, взорвать их и спасти пленных солдат, затем выгрузить их на вертолетной площадке и победить босса в конце уровня.

Уровень 1. Побережье

После высадки с вертолета езжайте вверх, где после уничтожения двух Пулеметных башен езжайте к правой стороне экрана. Проехав немного вперед по правой стороне, вы увидите зеленый домик. Взрывайте его и берите оружейника. Далее езжайте вверх, где уничтожайте две пулеметные башни и взрывайте ворота вражеского укрепления. Быстро расстреливайте всех вражеских солдат и взрывайте бараки с военнопленными. В правом верхнем углу будет зеленый домик. После посадки в ваш джип всех пленных солдат езжайте вверх, где взрывайте вторые ворота и выезжайте из вражеского укрепления. Выехав, продолжайте двигаться вверх до моста, по которому вам надо быстро проскочить перед носом Патрульных катеров. Миновав мост, езжайте вверх, где вас атакует оранжевый танк. Разобравшись с танком, двигайтесь по левой стороне экрана вверх, и скоро вы увидите зеленый домик. За этим домиком будет несколько пулеметных башен, защищенных линией противотанковых рвов. Уничтожить их можно двумя способами: быстро объехав рвы, развернуться, и расстрелять пулеметные башни, или вы можете попытаться попасть ракетой в промежуток



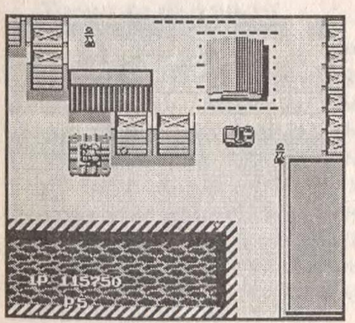




между рвами. За этой линией обороны будет еще одна. С правой стороны экрана по диагонали будут стоять три пулеметные башни, а слева всего одна. К ней нам и надо, так как за ней будет проход к вертолетной площадке. Уничтожаем пулеметную башню и едем вперед, к вертолетной площадке. Слева от вертолетной плошки будет стоять зеленый домик. Разобравшись с охраной, едем к входу на вертолетную площадку и высаживаем пленных солдат. Высадив всех солдат, уезжаем наверх, где после толпы солдат вас ожидает финальная схватка этого этапа с синими танками. Тактику и стратегию боя с ними читайте в разделе «Бой с боссами». Если вы победите в этой схватке, можете ненадолго расслабиться – уровень пройден!! Далее вам покажут количество спасенных вами солдат и количество наборных очков.

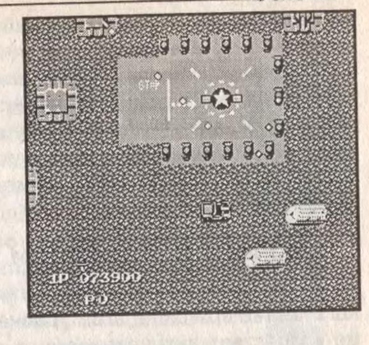
Уровень 2. Развалины древнего города

В начале этого уровня вас сразу же атакует оранжевый танк, за которым стоят две пулеметные башни. Уничтожив всех врагов, взрывайте серый домик с левой стороны экрана и берите оружейника. Поезжайте вверх, где вас атакует оранжевый танк и бомбардировщик, а за ними вас атакует вражеский джип и две пулеметные башни. Разобравшись с этими врагами, двигайтесь вверх к воротам вражеского укрепления. Взрывайте их, въезжайте на территорию базы. Уничтожайте всех врагов, взрывайте здания и собирайте пленных солдат. Затем взрывайте верхние ворота и выезжайте с вражеской базы, но будьте внимательны, при выезде с базы вас стремительно атакует средний танк и две пулеметные башни. Уничтожив их, езжайте вверх до развилки дороги. Вам все равно, куда сворачивать, но правый путь короче. Далее вас снова атакует оранжевый танк и два бомбардировщика. Затем у пулеметной башни поворачивайте налево и езжайте вверх. Будьте внимательны!! Вторая справа колонна обломится и упадет на вас. Вы можете заранее ее расстрелять или езжайте вперед очень медленно. Поезжайте вверх, и скоро вы попадете к вертолетной площадке, которую охраняют три пулеметных башни, два танка, один джип и толпы вражеских солдат. Уничтожайте всех врагов и подъезжайте к вертолетной площадке, но будьте внимательны, при высадке пленных солдат вас атакует бомбардировщик. После высадки всех солдат поезжайте вверх, вас атакуют два вражеских джипа и бомбардировщик. Разобравшись с ними, езжайте вверх к мосту. Проехать по этому мосту довольно сложно, потому что вас все время атакуют вражеские солдаты и джипы, а в конце два бомбардировщика. Но самое сложное то, что статуи, стоящие по краям моста, на самом деле замаскированные ракетные установки. Так что не лезьте вперед, пока не уничтожили первую пару статуй. Сразу же за мостом будут две пулеметные башни, а за ними еще две, стоящие по краям экрана. Здесь не лезьте вперед, а уничтожайте пулеметные башни издали, потому что за второй парой будет финальная схватка этого уровня с боссом. Если вы выехали далеко вперед, вас обстреляют, помимо босса, еще две пулеметные башни. Уничтожив две пулеметные башни, езжайте вверх, к битве с замаскированными ракетными установками.



Уровень 3. Порт

Вначале уровня двигайтесь вверх, там уничтожайте нескольких солдат, затем взрывайте ворота. Въехав в ворота, вы попадете на стоянку джипов, где вас атакуют легкие тан-



ки. Уничтожайте танки и джипы. Дальше двигайтесь вверх, где вас атакуют три пулеметные башни. Разобравшись с ними, езжайте вверх и вправо. Затем поезжайте по узкому мосту, уничтожайте пулеметную башню и продолжайте двигаться вверх. Вы попадете к двум баракам с военнопленными, взрывайте их и собирайте пленных солдат. Подобрав всех пленных солдат, езжайте вверх, и вы попадете к двум узким мостам, езжайте по левому. Правый мост перегорожен заградительным барьером, преодолеть который довольно сложно. Сразу же за барьером будет барак с военнопленными. Подобрав всех пленных солдат, езжайте вправо, там будет еще один барак. Затем возвращайтесь обратно и езжайте вверх, вы попадете к коридору с лазерными ловушками. Выбравшись из коридора, вы попадете на вертолетную площадку. Высадив всех пленных солдат, двигайтесь вверх и взрывайте ворота. Вы попадете на хорошо охраняемую автостоянку, где, прорвавшись через толпы врагов, вы попадете к другим воротам. Взорвав их, вы попадете на причал. Здесь не спешите и уничтожайте всех врагов, так как это последний экран, в конце которого вас встретит босс этого уровня.

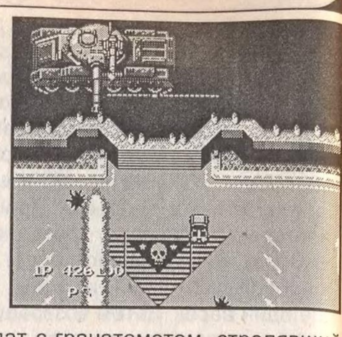
Уровень 4. Болота

В начале уровня как обычно езжайте вверх экрана. Будьте внимательны!! Если вы заедете в зеленую воду, скорость джипа сильно уменьшится, и вам будет трудно уклоняться от вражеских снарядов. Далее, если вы увидите круги на воде, быстро стреляйте в это место, иначе оттуда вылетит самонаводящаяся ракета. Преодолев заболоченный участок этапа, вы попадете к развилке дороги. Езжайте по левому коридору, правый коридор заминирован. В левом коридоре двигайтесь по левой стороне, так как с гор на вас будут падать камни. На выходе из коридора будет домик с оружейником, который охраняет Реактивный миномет. Если вам надо, в правом углу экрана находится еще один домик с оружейником. Взяв все необходимое, двигайтесь вверх, и очень скоро вы попадете к воротам вражеского лагеря. Взрывайте их и собирайте пленных солдат, затем выезжайте через верхние ворота. Справа от ворот будет еще один домик с оружейником. Взяв его, двигайтесь вверх и влево, на железнодорожные пути. Езжайте по рельсам, но будьте внимательны после развилки, сзади на вас поедет поезд, который можно подбить одной ракетой. Двигайтесь по рельсам вверх, и как только увидите туннель в горе, быстро поворачивайте к правой стороне экрана, не то попадете под огонь реактивного миномета. Разобравшись с ним, езжайте вверх на вертолетную площадку. После высадки всех солдат езжайте вверх и уничтожайте всех врагов, так как скоро будет схватка с большим вертолетом – боссом этого уровня.

Уровень 5. Танковый завод

В начале уровня взрывайте маленький домик и берите оружейника, затем езжайте вверх по мосту. За мостом будут ворота вражеского лагеря, взрывайте их и собирайте пленных солдат. Собрав всех солдат, выезжайте из лагеря через правые ворота, слева заминировано. Выехав из лагеря, езжайте вверх на правый мост, в конце которого уничтожьте пушку. За мостом взрывайте домик и берите оружейника. После этого езжайте влево и вверх и заезжайте в проход в горе, который очень хорошо охраняется пулеметными башнями и танками. Уничтожив их, двигайтесь вправо и вверх. Вы попадете к новой линии противотанковых рвов и пулеметных пушек. Разобравшись с ними, езжайте влево и вверх, где будет последняя линия обороны перед новым вражеским лагерем. Подбирайте всех пленных солдат и выезжайте в ворота. Будьте осторожны, сразу же за воротами будет мина. Объехав мину, двигайтесь влево, где

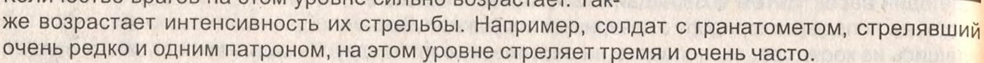




взрывайте домик и берите оружейника. Затем езжайте вверх на мост. Будьте внимательны, мост заминирован, сразу же за мостом настоящая крепость. Уничтожив всех врагов, двигайтесь налево к домику с оружейником, а затем на вертолетную площадку. После высадки всех пленных солдат взрывайте ворота вверху экрана и езжайте вверх. За воротами уничтожайте всех врагов, так как скоро будет схватка с боссом этого уровня.

Уровень 6. Аэродром

Этот этап в игре последний, поэтому он очень сложный. Количество врагов на этом уровне сильно возрастает. Также возрастает интенсивность их стрельбы. Например, солдат с гранатометом, стрелявший очень редко и одним патроном, на этом уровне стреляет тремя и очень часто.



В начале уровня расстреляйте через забор несколько танков и езжайте влево. Там на крыше стоят две пулеметные башни, уничтожайте их и езжайте вверх. Через несколько домов вы попадете к баракам с пленными. Собирайте всех солдат и взрывайте ворота вверху экрана. За воротами справа будут еще два барака, но не уезжайте слишком далеко вверх экрана, вам будет не вернуться назад. Собрав всех солдат, вернитесь немного назад и двигайтесь влево, там будет еще два барака. Собрав всех солдат, двигайтесь вверх, где будет транспортер, на который вам надо въехать, но сначала расстреляйте всех врагов вокруг транспортера. После транспортера взрывайте ворота вверху экрана, и вы попадете на вертолетную площадку. Будьте внимательны!!! Во время высадки пленных солдат вас все время будут атаковать вражеские вертолеты. Высадив всех пленных солдат, двигайтесь вверх, где взрывайте ворота. За воротами вас сразу же атакует пулеметная башня из люка. Затем вверху будет узкий проход между зданий, на крышах которых стоят пулеметы. Будьте внимательны, во время движения по проходу на вас нападет вертолет. Преодолев это препятствие, двигайтесь вправо и взрывайте ворота вверху экрана. За воротами будет стоянка танков, которые вы должны расстрелять пока он не поехали на вас. После уничтожения танков езжайте влево и вверх. Там будет очень хорошо укрепленное здание, в каждом его подъезде стоит по танку, а на крыше куча пулеметов. При подъезде к этому зданию вас атакует вертолет. Разобравшись со всеми врагами, езжайте вправо и вверх, там снова будут ворота. Взрывайте их и поезжайте вверх, вы попадете к очень трудному месту. На небольшой площади между домов будут две установки, пускающие в вас самонаводящиеся ракеты, а на крышах домов как всегда пулеметы. Подбить пусковые установки можно только в момент пуска ракет. Сразу же за ними будет транспортер, по бокам которого стоят пулеметные башни. Поэтому двигайтесь вперед очень осторожно, уничтожая по очереди пары пулеметных башен. После этого поезжайте вверх, к воротам, за которыми уничтожайте всех врагов, так как скоро будет схватка с финальным боссом этой игры.

Если вы успешно забили огромный танк, то можете отдыхать, ожидая вертолет. Вы спасли пленных солдат, вы настоящий герой.

Код к игре

Чтобы получить сто жизней в этой игре, используйте следующий код. В начальном меню выберите игру для двух игроков и подождите, пока второго игрока убьют. Тогда нажимайте кнопки "A" + "B" одновременно, и вы получите сто жизней.

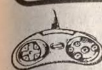


ДЖЕЙМС БОНД МЛАДШЕНЬКИЙ

Capcom • Количество игроков 1 • Action
Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆

«Бонд, Джеймс Бонд» – это имя знакомо всем и каждому. Образ неустрашимого элегантного разведчика, для которого в принципе нет ничего невозможного, прочно врезался в сознание миллионов зрителей во всем мире (кстати, этот колоритный образ создал британский писатель Ян Флеминг – сам профессиональный разведчик). Джеймс Бонд Младший – сын Джеймса Бонда – закончил закрытое элитное учебное заведение. И вот ему дают первое задание. Всего-то делов – проникнуть на вражескую военную базу некоего злодея Скамлорда в Карибском море, где томятся в неволе похищенные злодеями ученые-биохимики из НАСА. Ученых надо спасти, а также необходимо уничтожить главную защиту базы – пять ракетных комплексов.





Управление

«A» – стрельба
«B» – прыжок

В нижней части экрана находится вся требующаяся вам информация о главном герое:

1. Количество жизней
2. Выбранное оружие и количество боеприпасов
3. Число очков
4. Индикатор здоровья
5. Таймер, отсчитывающий время, которое необходимо для выполнения миссии.
6. Индикатор выполнения боевых задач
7. Экран связи с начальством



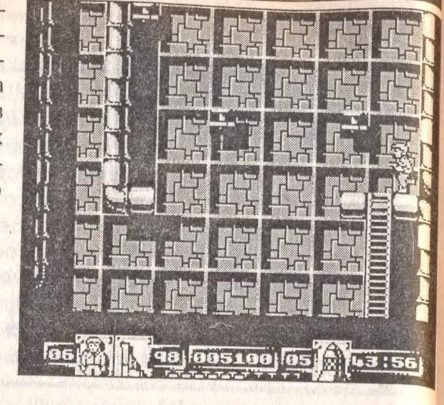
Полное прохождение

Первый уровень

Вот вы и на острове. Веселое местечко, во всяком случае, здесь надо глядеть под ноги – в противном случае вы соберете все мины, которые в изобилии валяются на песке. Из оружия у вас есть лишь пистолет, но на первых порах сгодится и он. Прыгайте в провал посередине экрана, тем более, что деваться-то все равно некуда. Падать придется долго, но не пугайтесь – герой игры крепкий парень.

Вас с ходу ждет приятная встреча с мужиком, вооруженным гранатометом, который незамедлительно начинает ураганную пальбу. Увы, увернуться от гранат достаточно сложно, но фатального ущерба они не наносят. А вот выстрелы из вашего пистолета окажутся для гранатометчика смертельными. Как только он погибнет, перепрыгивайте через колодец, в котором бьют электрические разряды, к тому месту, где только что стоял гранатометчик, и подберите обойму. Теперь вы можете вскарабкаться вверх по лестнице, но лучше пока этого не делать. Вместо этого идите в дальнюю левую часть экрана, и вскоре вы наткнетесь на небольшой водоемчик с лавой, над которым летают платформы (пока не убит мужик с гранатометом, вам сюда не попасть). Преодолев эту преграду и поднявшись по лестнице, высеченной в скале, вы окаже-





тесь у первой из пяти столь нужных вам ракет. Уничтожить охрану не составит ни малейшего труда. Теперь вам осталось обезвредить систему наведения, придется решать нехитрую головоломку – на панели, состоящей из разноцветных квадратиков (размеры 4 х 4 квадратика), нужно разместить их так, как это изображено в верхней части экрана – т.е. в четыре одноцветных столбика. Сделать это намного проще, чем, скажем, собрать кубик Рубика. Ну, вот и все – ракета обезврежена, а вы можете послушать скупые поздравления начальства.

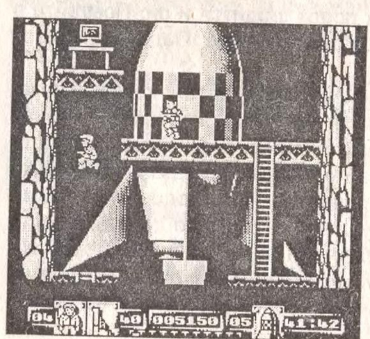
Но расслабляться рано – у вас еще непочатый край работы. Возвращайтесь к лестнице, у которой стоял гранатометчик, поднимайтесь наверх, а затем прыгайте по платформам-пружинам, чтобы забраться еще выше. Осуществить это намерение вам будет мешать парочка летающих по воздуху вражеских солдат, но с ними легко разобраться.

В левой части верхнего помещения, убив очередного врага, вы станете владельцем акваланга. Теперь можно спуститься вниз и нырнуть в загадочный колодец, в который ранее было нельзя попасть из-за электрических разрядов. Путь под водой почти линеен, но опасностей на этом пути более чем достаточно: хищные рыбы, наглые крабы, раковины, испускающие ядовитый газ. К тому же кислорода в баллонах не так уж и много и вам придется всплывать в небольшие подводные гроты, чтобы подышать.

Подводный проход приведет вас к комнате, где придется решать знакомую головоломку, чтобы обезвредить ракету номер два. Передохните и возвращайтесь назад, вылезайте из колодца и идите к проходу в правой стене.

Вы попали в подземное нефтехранилище. Здесь вас ждет весьма неприятный сюрприз – враг, швыряющийся гранатами сверху. Но увернуться от гранат и застрелить того, кто обожает ими кидаться, не составит большого труда. На месте гибели этого мерзавца останется пара десятков гранат – такое пополнение арсенала вам ведь не помешает?

С помощью этих гранат вы сможете убить собаку, которая умудряется бегать быстрее пуль из вашего пистолета (!), а также расправиться с солдатами, экипированными ракетными ранцами. Когда с врагами будет покончено, вскарабкайтесь по ящикам в левой части склада на поверхность острова. На поверхности вас уже ждут, и придется немного пострелять. После чего вам нужно будет немного пробежаться и снова спуститься под землю. Вы оказались в заминированном компьютерном зале, рядом с еще одной ракетой, которую также нужно обезвредить (как это делать вы, наверное, еще не забыли). А взрывные устройства лучше всего обезвреживать при помощи оставшихся гранат.



Теперь вам придется возвращаться в нефтехранилище. Там при помощи гранаты разнесите пол в правой части помещения и смело прыгайте в проделанный пролом. Вы оказались в котельной (и это на тропическом острове!).

Здесь вы сможете нырнуть в еще один подводный тоннель, который приведет вас к еще одной ракете. Ну что ж – обезвредьте ее. Послушайте поздравления начальника – на сей раз более эмоциональные, наверное, в успех вашей миссии никто не верил, а вы вот взяли да справились, вам советуют возвращаться домой через некий телепорт «Звез-





дные Врата». Про ракеты теперь можно забыть, а вспомнить надо про проход в верхней части котельной, ведущий в еще не исследованную вами часть уровня.

Чтобы добраться до нужного вам места, вам придется совершить целую серию безумных акробатических прыжков по мгновенно исчезающей каменной лестнице. В конце концов, вы окажетесь в просторном помещении, залитом светом горящей лавы, в стены которого вмонтированы два загадочных прибора. Приборы придется расстрелять, как только вы это сделаете, в стене откроется загадочный проход, в котором призывно блестят звезды. Ба, да это же те самые «Звездные врата».

Шагнув туда, вы окажетесь не дома, а столкнетесь с главной защитной системой острова. Главная защитная система имеет вид высокого столба. После нескольких ваших выстрелов столб распадется на четыре обломка, которые будут летать по воздуху по весьма причудливой траектории и откроют по вам ураганный и при этом весьма меткий огонь. Чтобы расправиться с этой напастью, придется использовать самое мощное из подобранного в подземелье оружия.

По острову наносит удар американская авиация, Скамлорд пытается запустить все свои ракеты, но стараниями вашего героя он уже не в состоянии принести кому-нибудь хотя бы малейший вред. Взбешенный Скамлорд покидает свой остров, над которым уже изрядно потрудились американские самолеты, и отправляется в свою секретную крепость.

Но ваше начальство прекрасно знает место, где расположено последнее логово маньяка. Знают они и о том, что похищенные ученые разработали для Скамлорда штуковину, которая именуется Всемирное Подавляющее Устройство. Чертежи этой штуковины явно пригодятся Америке, ведь она подавила еще далеко не всех. Так что вас отсылают в офис Скамлорда, где в секретном сейфе хранятся чертежи Подавляющего Устройства.

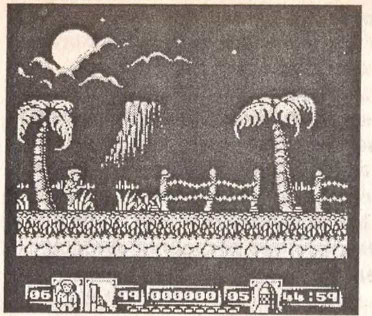
Офис Скамлорда выгодно отличается от базы на острове – здесь нет бассейнов с лавой, пропастей и прочих напастей, здесь даже нет живых врагов, а система автоматических пушек на роль серьезного врага не годится. И сейфы найти тоже несложно – их оказывается не один, а намного больше. А вот открыть каждый из сейфов будет немного сложней – вам нужно набрать правильную комбинацию на четырех цифровых замках. Причем эта комбинация назначается каждый раз случайным образом, более того, она меняется после девяти неудачных ваших попыток. Но если поворачивать синхронно все четыре замка, вы с очень высокой долей вероятности подберете нужную комбинацию с пятой попытки. В сейфе вас может приятный сюрприз в виде бомбы, но к счастью, такие сюрпризы попадаются нечасто.

Собрав полный комплект чертежей, вы через телепорт отправляетесь на ближайший аэродром и летите на встречу с начальством. Но, увы, по дороге у вас кончается горючее и ваш вертолет падает... Куда бы вы думали? Да прямо на территорию секретного завода Скамлорда. А угадайте, что производят на этом заводе? Правильно – Всемирные Подавители. Вот уж повезло так повезло.

Идете вперед вдоль сборочной линии. Идти сложно и без всяких врагов – вас постоянно бьют заряды тока, вам приходится вдыхать струи ядовитого газа. А тут еще и автоматические пушки







стремятся всадить в вас ракету-другую, а в воздухе появляются мелкие, но предельно наглые вертолеты, которые так и норовят сбросить вам на голову что-нибудь взрывоопасное.

А далее вас ждут частые встречи с охранниками в бронированных скафандрах и боевые роботы. Вскоре вы найдете ракетный ранец, который позволит вам некоторое время лететь, преодолевая опасные места по воздуху.

Роботы-станки легко уничтожить, если сконцентрировать огонь на защитных куполах. Очистив три цеха, возвращайтесь назад и поищите места, где стены можно уничтожить выстрелами (таких мест, как минимум, два). За ними скрываются потайные комнаты с полезными предметами. Очистив остальные цеха, вы обнаружите очередной телепорт, который прикрывает какая-то летающая штука.

Телепорт ведет прямо в секретную крепость Скамлорда. Кстати, вход в эту секретную твердыню находится в обычном заброшенном руднике. А в обычном заброшенном руднике очень часто бывают обвалы. Под один такой обвал вы чуть было не угодили. Вы выскакиваете из тоннеля, перепрыгиваете провал с лавой и оказываетесь внутри подземной цитадели Скамлорда. Кстати, эта цитадель находится в жерле погасшего вулкана.

Охранную службу здесь несут животные, казалось бы, покинувшие предсмертный кошмар зоолога, умирающего от передозировки наркотиков. Гориллы, плюющиеся кислотой, бронированные насекомые и прочие живые кошмары.

Убив одну из этих «неведомых зверушек», вы станете счастливым обладателем бочки с биологически активной дрянью. Глотнув этого напитка, вы превращаетесь в гориллу. Подобное превращение сулит юному Джемсу множество преимуществ – он быстрее бегает, дальше и выше прыгает.

Первого из похищенных ученых не очень сложно спасти – вам надо просто убить тюремщика. А спасенный великий ученый расскажет вам, где находятся другие пленники.

Для того, чтобы найти двух из них, придется снова поплавать. Когда они спасены, вам не составит труда найти еще один телепорт, который приведет вас прямо к Скамлорду. Скамлорд поджидает вашего героя, уютно устроившись в кабине самолета вертикально взлета и посадки. Это чудо техники оборудовано тремя пусковыми установками для самонаводящихся ракет. К счастью, из оружия у вас есть не только пистолет, а бить надо трем бронированным плитам, прикрывающим системы наведения пусковых установок. Заднюю и нижнюю панель уничтожить абсолютно несложно. С третьей панелью придется повозиться чуть подольше, но ведь в распоряжении врага осталась только одна пусковая установка.

Когда самолет окажется безоружным, он сразу свалится в пропасть. Вы победили. То, что Скамлорд спасся и улетел в неизвестном направлении, вас волновать не должно. В этой игре с ним больше драться не придется. Вам осталось лишь принять поздравления начальника и... готовиться к новой схватке.



ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА

Ocean • Количество игроков 1-2 • Action
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

«Какова вероятность того, что вы, выйдя на улицу, встретите динозавра?» Мужчина ответит: «1 к 1000000000, поскольку они давным-давно вымерли». Женщина ответит: «1 к 2. Или встречу, или не встречу».

Играющий в эту игру ответит: «Однозначно встречу. Они же прячутся за каждым углом». Я думаю, вы смотрели этот фильм, «Парк Юрского периода», или читали книгу Майкла Кричтона (Michael Crichton), по которой он снят.

Хотите оказаться на месте доктора Grant`a и поучаствовать в охоте на ужасного T-Rex`a? Уверен, что хотите. Отложите свои дела и посвятите этой игре несколько дней. Думаю, вы не пожалеете.



Управление

↑ – в игре – движение персонажа вверх. В меню – смещение курсора вверх на один пункт.
↓ – в игре – движение персонажа вниз. В меню – смещение курсора вниз на один пункт.
← – в игре – движение персонажа влево.
→ – в игре – движение персонажа вправо.
«**A**» – в игре – прыжок. В меню – подтверждение выбора пункта меню.
«**B**» – стрельба.
«**START**» – в игре – пауза. В меню – подтверждение выбора пункта меню.
«**SELECT**» – в игре – выбор типа используемого оружия. В меню – переход к следующему пункту меню.



Игровое меню

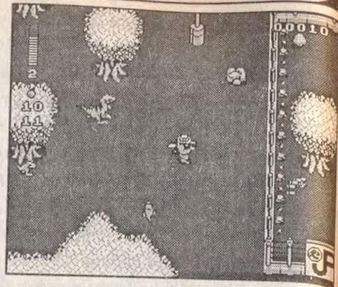
«**START!**» (Старт!) – запуск игры с установленными параметрами.
«**HI SCORE**» (Высший счет) – показ пяти лучших результатов игры.
Следующий пункт имеет следующие варианты (перебор осуществляется кнопкой «**A**» или «**START**»):
«**MUSIC + SFX**» (Музыка + звук) – в игре будут использоваться музыка и звуковые эффекты.
«**MUSIC ON**» (Музыка включена) – в игре будет звучать только музыка.
«**SFX ON**» (Звук включен) – в игре будут звучать только звуковые эффекты.
«**SOUND OFF**» (Звук выключен) – игра будет проходить в полном молчании.
Следующий пункт меню, также может иметь разные значения:
«**ONE PLAYER**» (Один игрок) – в игре принимает участие один человек.
«**TWO PLAYER**» (Два игрока) – в игре принимают участие два игрока (как именно они это делают, я расскажу дальше).

Объекты и законы игрового мира

В вашу задачу входит выполнение шести миссий (на самом деле, некоторые миссии разделены на этапы, так что их еще больше), в каждой из которых вас будут ждать толпы голодных динозавров, мечтающих использовать вас в качестве десерта.

Здесь я опишу общие для всех уровней действия, которые можно на них предпринимать, а также некоторые тонкости игры и управления.





Сразу разберемся с тем, как играть вдвоем. Это реализовано весьма оригинально, но не очень интересно. Начинает игру первый игрок. Он ходит по уровням, убивает динозавров и занимается своими делами. Когда он, наконец, погибает, то тут же оживает вновь, но управляет им уже второй игрок. Когда он, в свою очередь, тоже погибнет, персонаж снова оживает и контроль опять переходит к первому игроку. И так до тех пор, пока им не надоест играть. Это было бы до какой-то степени интересно, если бы у игроков были разные счетчики очков. Можно было бы соревноваться, кто больше этих самых очков наберет. Но счетчик очков у них тоже один на двоих (как и счетчик жизней). Так что, на мой взгляд, лучше все же играть по очереди по одному игроку, но на вкус и цвет, как известно, товарищей нет.

Теперь расскажу о некоторых тонкостях, связанных с управлением персонажем. Прежде всего, надо заметить, что если вы захотите развернуться на 180° (то есть обернуться назад), то мгновенно вы это сделать не сможете. Персонаж разворачивается довольно быстро, но все же не сразу. Имейте это в виду, когда будете бродить в густонаселенных динозаврами местах.

Вы носите оружие таким образом, что пули летят немного правее (или выше) вашего центра (от плеча). Иногда это преимущество, иногда недостаток, но в любом случае, глупо это не учитывать. Когда вы подбираете патроны к какому-либо оружию, именно оно появляется у вас в руках. Тип оружия можно определить по цвету патрона в левом верхнем углу экрана. Там же показано количество патронов этого типа и уровень вашего здоровья.

К датчикам на улице, к компьютерам в помещении и к закрытым дверям надо подходить снизу и продолжать двигаться на них. При этом в дверь вы пройдете (если есть соответствующая Карта Допуска), а к датчику или компьютеру подключитесь.

Как разбираться с компьютером. После подключения вы попадаете в единственное меню компьютера, в котором всего два пункта. Наводясь стрелкой на правый квадрат и нажимая «A» или «B», вы отдаете компьютеру приказ открыть главные ворота парка. На самом деле, этот пункт реально используется только на одном компьютере во всей игре, все остальные будут вам выдавать сообщение, что они не могут открыть главные ворота.

Второй пункт (левый квадрат) «ON-LINE HELP» (ГОРЯЧАЯ ПОМОЩЬ) гораздо интереснее. Он выдает справку о том, что вы должны сделать на этом уровне, чтобы пройти его. Впрочем, это подробно разобрано в описании уровней и вам эта помощь нужна только в том случае, если вы пытаетесь пройти игру самостоятельно.

Для выхода из компьютера или датчика используйте кнопку «**START**».

Просто информация к сведению: за каждую 1000 очков дается дополнительная жизнь.

В игре часто встречаются коробки со знаком вопроса на крышке. Взяв ее, вы можете восстановить или потерять здоровье, а также получить или потерять жизнь. Это происходит не случайно (то есть у одной и той же коробки всегда один и тот же эффект). Все коробки мной расписаны, так что если я просто пишу, что коробку брать не надо, значит, не берите.

Если вы потеряете все жизни, то сможете продолжить игру с того этапа, на котором это случилось. Вам надо будет всего лишь нажать кнопку «**A**», когда появится счетчик секунд и надпись «CONTINUE» (ПРОДОЛЖИТЬ?). К сожалению, этот фокус можно проделать всего четыре раза (число после надписи). Исчерпав этот запас, вы





вернетесь в главное меню (точнее, вам покажут таблицу рекордов, откуда вы сможете попасть в главное меню).

Враги

Здесь будут описаны динозавры, которых вы можете встретить в игре. Я не знаю, насколько они реальны и как называются (если вообще называются), поэтому названия дал им сам. Кроме того, тут описана манера поведения всех динозавров и их здоровье.

Маленький динозавр – самый распространенный вид. Маленькие красные динозаврики, группами бегающие по всем уровням. Бегают они медленнее вас, поэтому особой угрозы не представляют, хотя если зажмут в каком-нибудь углу, то могут и покусать. У них всего две единицы здоровья.

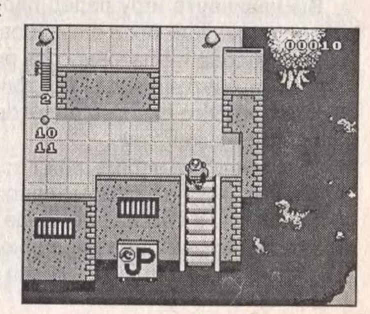
Раптор или Хищник (Raptor) – крупный динозавр желтого цвета. Встречается довольно редко (к счастью). Бегает он с той же скоростью, что и вы, поэтому представляет собой очень опасного противника. Три-четыре таких динозавра могут очень крепко вас потрепать, прежде чем вы с ними разберетесь. Радует только то, что они почти не встречаются группами по три-четыре особи. Еще немного радует тот факт, что они опасны лишь на улице. В доме они легко уничтожаются с помощью нехитрого способа. Подойдите достаточно близко (но не вплотную) к двери и стреляйте во врага, когда он будет пробегать мимо. Не бойтесь, что он выскочит и укусит вас. Эти динозавры слишком толстые и не пролазят в дверной проем (осталось понять, как они тогда вообще попадают в комнату). Этот прием будет срабатывать с рапторами по ходу всей игры, так что в дальнейшем я буду называть его «фокус с дверью». Здоровья у них четыре единицы.

Плеватель – это неблагозвучное название принадлежит динозавру, который вообще не может бегать за вами. Он просто стоит на месте и плюется в вас ядовитой слюной. Если обходить его стороной, то проблем с ним не будет. Если же обойти нельзя, то можно уничтожить без особых проблем (надо только, чтобы было место слева или справа от него). Дело в том, что, когда Плеватель выплевывает свою ядовитую слюну влево или вправо, он делает это не прямо, а по дуге. Надо лишь точно занять позицию и слюна будет вас просто перелетать. Нужное место находится в 1-3 корпусах от врага (то есть между вами и им можно поставить еще примерно двух вас). Здоровья у Плевателя 4 единицы.

Это три основные вида динозавров, которые будут вам мешать. Остальные встречаются лишь иногда. Их я вообще никак не назвал, поскольку на глаза они почти не попадаются.

Динозавр, у которого видно только голову на длинной шее. Все, что видно – серого цвета. Остальное скрыто водой. Встречается он только на втором уровне. Плавают под водой, выставив голову. Задевать их нельзя, но они не пытаются вас атаковать – просто двигаются в воде по сложным (и не очень) траекториям. Убить их нельзя, поскольку там, где вы их встретите, вы вообще не можете стрелять.

Огромные желтые динозавры на четырех лапах. С их стадами вы будете дважды иметь дело. Первый раз в самом начале (спасая от них Tim`a). Второй раз ближе к концу игры (спасая от них самого себя). Сказать о них нечего – они бегут, а вы не путаетесь у них под ногами. Этот динозавр мелькает иногда на третьем уровне. Не очень большой, но с роскошным гребнем по всей спине. Как и о предыдущих динозаврах, о нем нечего сказать – обходите его стороной, и все. Убить его я даже не пробовал, поэтому не знаю, насколько это реально.



Водный динозавр. Живет в воде на пятом уровне и иногда из нее выпрыгивает, пытаясь вас схватить. Чтобы



это у него получилось, вы должны специально подставиться. Другого способа я не знаю. Избежать его атак (если это можно так назвать) настолько просто, что даже говорить не о чем.

T-Rex. Огромный монстр, двигающийся на задних лапах и заглатывающий людей целиком. Встретите вы его дважды, и оба раза должны будете победить. В каких числах выражается его здоровье, я не знаю, но в больших, это точно.

Оружие

Теперь несколько слов о том, что касается оружия. В игре его всего четыре вида и различается оно по степени мощности.

Ружье (желтого цвета) – слабое, но очень часто встречающееся. Наносит одну единицу повреждений. Именно этот тип патронов вы будете получать за убийство динозавров (вы получите столько патронов, сколько было здоровья у динозавра. Вы представляете, все динозавры в игре носят с собой патроны).

Винтовка (зеленого цвета) – довольно мощное и достаточно редко встречающееся оружие. Наносит динозавру 2 единицы повреждений.

Ружье для охоты на слонов (синего цвета) – удивительно мощное, но до ужаса редко встречающееся оружие. Отнимает у динозавра целых 4 единицы здоровья. Кроме того, пробивает его насквозь, так что, возможно, зацепит и еще кого-нибудь.

Трехшарное орудие (красного цвета) – бриллиант, и не такой уж редкий. Пуля после вашего выстрела разделяется на три. При этом каждая из них наносит ущерб, равный мощности винтовки (2 единицы). Таким образом, попадание из этого орудия может снять до 6 единиц здоровья у динозавра. Берегите его, чтобы использовать против T-Rex`a.



Прохождение

Уровень 1

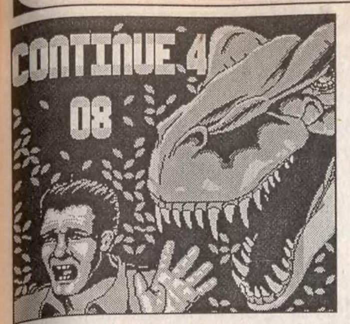
ВНИМАНИЕ...
К ЭЛЕКТРИЧЕСКОМУ БАРЬЕРУ ПЕРЕСТАЛА ПОСТУПАТЬ ЭНЕРГИЯ.
ДИНОЗАВРЫ КОНТРОЛИРУЮТ ВСЮ ПЛОЩАДЬ ПАРКА.
НАЙДИТЕ TIM`a И СПАСИТЕ ЕГО ОТ СТАДА БЕГУЩИХ В ПАНИКЕ ДИНОЗАВРОВ...
СОВЕТ: ИСПОЛЬЗУЙТЕ ДАТЧИКИ ДВИЖЕНИЯ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ПОЛЕЗНОЙ ИНФОРМАЦИИ. КОНЕЦ СООБЩЕНИЯ...

Вы начинаете игру перед парадными воротами Парка, но не стоит долго тут топтаться. Несколько маленьких динозавров нападут на вас в самое ближайшее время, так что бегите вправо, подберите патроны для ружья и расстреляйте их прежде, чем они приблизятся к вам. Вверх и немного вправо лежат три яйца и еще одно – совсем справа от вас. Будьте осторожны, убивайте любого динозавра, которого встретите, и, разобравшись с тремя этими яйцами, возвращайтесь к воротам.

Идите вниз, в небольшой лес, и подберите там Карту Доступа (она выглядит как белый прямоугольник, на котором нарисован треугольник и две полоски). Больше в этом лесу делать нечего (грибы в нем не растут, да и собирать их некогда). Бегите опять к воротам, после чего избавьтесь от тех динозавров, которые стали вас преследовать. Идите вправо, потом вниз, пока не увидите датчик движения (он выглядит, как серый металлический стержень, торчащий







из земли, с какими-то устройствами наверху). Если вы используете его, то получите следующую информацию: Tim находится за главными воротами, которые могут быть открыты только с одного определенного терминала. Вы должны собрать или уничтожить все яйца, чтобы получить доступ в постройки. Открыть ворота с этого терминала нельзя.

Идите от него вниз, не торопясь и расстреливая встреченных динозавров, пока не увидите здание. Вернитесь немного назад и двигайтесь влево. Там вы сможете подобрать яйцо и патроны к ружью для охоты на слонов (теперь осталось найти слонов, на которых можно охотиться, но вокруг, как назло, одни динозавры; что ж, сгодятся и они). Тут как раз из-за дерева выскакивает Хищник, можете опробовать на нем свою новинку. Ничего себе! Один выстрел – один труп.

Чтобы поберечь патроны, переключитесь обратно на ружье, благо его патроны легко восстанавливаются. Теперь двигайтесь вправо и вниз. Обойдите здание (подберите по дороге патроны для ружья). Вход в него находится справа, но вам туда пока не войти. Зато можно подняться по лестнице на крышу здания. Убейте засевших там динозавров, соберите яйца и спускайтесь обратно вниз. Идите вправо, пока не дойдете до маленького дерева. Заберите яйцо, и из-за дерева выскочит Плеватель. Избегайте его яда и расстреливайте.

Проходите между забором и зданием, которое расположено справа от вас (и от забора). У самого забора будут лежать патроны к ружью, а еще выше – яйцо. Там полно мелких динозавров, так что будьте внимательны. Дойдя до прохода вправо, идите туда, но не расслабляйтесь. Из-за дерева выпрыгнет очередной Плеватель. Его надо убить и подобрать яйцо, лежащее чуть дальше. Теперь можно возвращаться обратно, к лестнице, ведущей на крышу дома.

Забирайтесь на крышу, выгоняйте оттуда динозавров и собирайте яйца. На месте последнего яйца останется Карта Допуска к меньшему зданию (откуда она там взялась, хотел бы я знать). Подберите ее. Если вы потеряли где-то здоровье, возьмите коробку – она как раз пополняет его. Не наступайте на решетки, вделанные в крышу, ударит током так, что мало не покажется.

Теперь спускайтесь с этого чуда архитектуры (я всего лишь имею в виду тот дом, на котором вы сидите) и бегите к первому зданию, которое вы обнаружили в этой игре. Старайтесь игнорировать любых динозавров, возникающих на вашем пути.

Добравшись до дома, обходите его снизу. С левой стороны будет дверь, которая ранее была заперта, но теперь вы сможете в нее пройти.

Вы окажетесь в большой комнате, но видеть будете лишь ее левую часть. Уничтожайте динозавра, который бегает неподалеку. Рядом с вами будет лежать коробка. Если не хотите лишних проблем, не берите ее. В противном случае вы потеряете здоровье. Идите в левую нижнюю дверь, убейте динозаврика и забирайте яйцо. Выходите из комнаты и идите вправо. Забирайте яйцо и заходите во вторую дверь. Опять мелкий. Разбирайтесь с ним, забирайте яйцо, но не спешите идти в следующую дверь (которая под вами). Почему нет? Потому что там бродит голодный (они всегда голодные) Хищник. Используйте «фокус с дверью» и избавьтесь от него.

Теперь можете входить в комнату, забирать последнее яйцо и Карту Доступа. В этой комнате тоже есть компьютер, но и с него вы не сможете открыть главные ворота. Поскольку в комнате (и в здании) нет больше ничего полезного, идите обратно к двери и выходите на улицу.

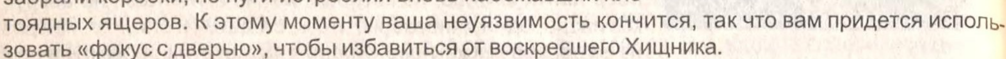
Вам опять придется бежать вправо, ко второму дому. Можете не трогать динозавров, хотя Плевателя все же придется уничтожить, поскольку обойти его затруднительно. Дойдя до дома, вы сможете войти в него, так как получили новую Карту Доступа.

Как только окажетесь в комнате, переключитесь на ружье для охоты на слонов. Идите влево и подстрелите Хищника, который там разгуливает. Теперь опять возьмите в руки ружье.

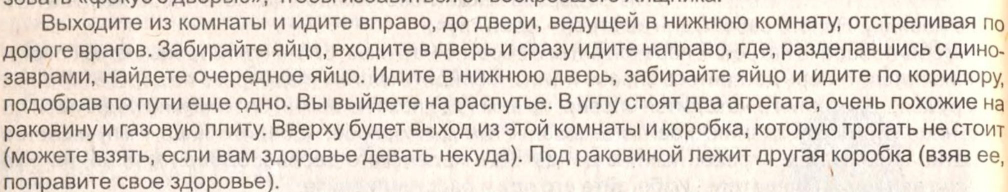


Убейте всех маленьких динозавров, оказавшихся поблизости, и подберите яйцо. Возьмите коробку, и вы станете неуязвимым. Идите в нижнюю дверь. Здесь вы можете забрать обе коробки. Одна из них добавляет здоровье (верхняя), вторая отнимает (нижняя), но у вас здоровье не отнять, вы ведь неуязвимый. Идите еще ниже, разберитесь с динозаврами и найдите в комнате три яйца.

Теперь поднимайтесь в дверь, мимо которой вы прошли в поисках яиц. Там сидит маленький динозавр, расстреляйте его и заберите еще два яйца. Возвращайтесь в ту комнату, где забрали коробки, по пути истребляя вновь набежавших плотоядных ящеров. К этому моменту ваша неуязвимость кончится, так что вам придется использовать «фокус с дверью», чтобы избавиться от воскресшего Хищника.



Выходите из комнаты и идите вправо, до двери, ведущей в нижнюю комнату, отстреливая по дороге врагов. Забирайте яйцо, входите в дверь и сразу идите направо, где, разделавшись с динозаврами, найдете очередное яйцо. Идите в нижнюю дверь, забирайте яйцо и идите по коридору, подобрав по пути еще одно. Вы выйдете на распутье. В углу стоят два агрегата, очень похожие на раковину и газовую плиту. Вверху будет выход из этой комнаты и коробка, которую трогать не стоит (можете взять, если вам здоровье девать некуда). Под раковиной лежит другая коробка (взяв ее, поправите свое здоровье).



Используйте «фокус с дверью» и очистите нижнюю комнату от Хищника. Входите в нее, используйте компьютер и (чудо, чудо) открывайте главные ворота. Теперь бегите прочь из этого негостеприимного дома к воротам.

Дойдя до ворот, вы найдете их открытыми. Вы знаете, что Tim за ними, так чего вы тут стоите?

Попав в новое место (это еще не новый уровень, а продолжение первого), сразу подойдите к Tim`у и коснитесь его. Tim – это такой мускулистый парень в центре экрана. Он не уступает вам размерами, а ведь вроде бы считается, что ему восемь лет. Теперь он повсюду будет следовать за вами (хотя, если вы отойдете от телевизора, то, наверное, он не двинется за вами, во всяком случае, я на это надеюсь).

Очень скоро экран начнет трясти и через него начнется паническое бегство стада (табуна, стаи, клана, отары или чего-то еще) гигантских динозавров. То, как вы пройдете этот этап, зависит в основном от ваших способностей, но несколько советов я могу дать:

Старайтесь держаться середины экрана. Это даст вам время отреагировать на приближающуюся опасность. Уходя с пути этих гигантов, двигайтесь по диагонали – это позволит вам выиграть дополнительные секунды. Если вам нужно поместиться вдвоем между двумя динозаврами, нажмите ↑ или ↓ и Tim встанет снизу (сверху) от вас.

Имейте в виду, что вы не можете прыгать на этом уровне, а в большие камни упираетесь, так что обходите их.

Уровень 2

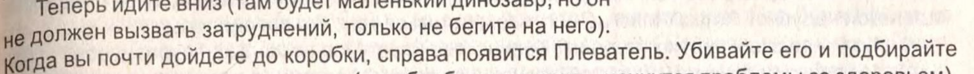
ПОЗДРАВЛЯЮ, ВЫ СПАСЛИ TIM`а ОТ УГРОЗЫ БЫТЬ РАСТОПТАННЫМ.
ОН РАССКАЗАЛ ВАМ, ЧТО ЕГО СЕСТРА ПРЯЧЕТСЯ ГДЕ-ТО В ЗАГОНЕ T-REX`а.
НАЙДИТЕ LEX И СПАСИТЕ ЕЕ ОТ T-REX`а.
КОНЕЦ СООБЩЕНИЯ...

Сразу после появления вы будете видеть много разных вещей. Патроны справа лучше не трогать, иначе вам придется иметь дело с двумя Плевателями. Спускайтесь вниз и немного влево. В том месте, которое закрывает крона дерева, лежит коробка, которая прибавит вам



сил. Теперь идите к яйцу и коробке, которые вы видели после старта. Заберите их (коробка пополняет здоровье). Вниз по диагонали будут еще яйца, но не спешите за ними. Возьмите верхнее и разделайтесь с парой маленьких динозавров, которые выскочат из-за деревьев (один справа, другой снизу). Забирайте второе яйцо и можете подойти к датчику движения. Он проинформирует вас о том, что не может открыть ворота. Также он сообщит вам следующее: «пройдите загон Плевателей, чтобы попасть к реке. Стреляйте в T-Rex`a, когда будете защищать от него Lex».

Теперь идите вниз (там будет маленький динозавр, но он не должен вызвать затруднений, только не бегите на него). Когда вы почти дойдете до коробки, справа появится Плеватель. Убивайте его и подбирайте яйцо, которое лежало рядом с ним (коробку брать не надо – начнутся проблемы со здоровьем).



Идите вправо, держась повыше, до самого забора. Подбирайте патроны к винтовке (переключитесь опять на ружье) и идите вдоль ограды наверх, там валяются два яйца. Хватайте их и топайте опять вниз. Пройдите между домом и забором, но будьте осторожны, тут вас уже может зацепить слюна Плевателя. Кроме этого представителя древней фауны, тут вертится маленький динозавр. Истребите обоих и забирайте последние два яйца и Карту Доступа. Идите по самому низу влево и заходите в дом.

На вас почти сразу бросится Хищник, стреляйте в него, не сходя с места. Заберите яйцо, спускайтесь вниз и, подобрав патроны к винтовке, заходите в дверь. Идите вправо, но не берите яйцо. Остановитесь под плакатом и идите вниз. Как только на вас ринется плотоядный монстр, расстреляйте его из винтовки. Теперь заберите все из комнаты (верхняя коробка отнимает здоровье, нижняя возвращает) и подходите к двери. Берите ружье и, используя «фокус с дверью», устраните вновь появившегося Хищника, после чего можете спокойно выходить из комнаты.

Отойдя немного вверх от двери, идите вправо, но будьте готовы пострелять. Очередной голодный ящер кинется прямо на вас из-за дерева, надеясь чуть-чуть подкрепиться. Встречайте его холодным рассудком и горячим свинцом. Теперь можете забирать яйцо и (на самом верху) патроны к ружью для охоты на слонов.

Возьмите в руки обычное ружье и приготовьтесь действовать очень быстро. Идите вниз. Как только пройдете мимо дерева, из-за которого на вас напал Хищник, начинайте двигаться вправо. Где-то в кустах, растущих вдоль правой стены этой комнаты, лежит коробка с неуязвимостью. Вы должны успеть к ней прежде, чем вас успеют основательно покусать снующие тут динозавры. Как только возьмете ее (если вы играете с включенным звуком, то вы это и услышите), бегите вниз и берите яйцо. Оставьте на месте коробку и по диагонали (влево вверх) неситесь к углу. Дело в том, что яйцо, видимое в просвете между листвой, можно забрать только, если двигаться к нему вдоль стены (с других сторон, вероятно, мешают невидимые стволы многочисленных деревьев). Забирайте его и бегите к двери, ведущей в верхнюю комнату. К этому моменту на вас уже будут охотиться два-три динозавра, но неуязвимость пока еще действует. Как только вы пройдете через дверь, они станут вам не опасны. Быстренько утирайте пот со лба, но расслабляться рано. Справа, за углом, бегает еще один Хищник. Подождите, пока он выскочит на линию огня, и расстреляйте его. Подбирайте яйцо, спускайтесь вниз так, чтобы из-за стены выглядывала только ваша ковбойская шляпа, и идите вправо. Опять на вас бежит динозавр, желающий что-нибудь вам откусить. Стреляйте в него, бегите за патронами (после того, как возьмете их, опять берите в руки ружье), а потом к нижней двери.



Войдя в нее, спуститесь немного вниз. От выбежавшего из-за дерева Хищника убегайте за дверь, после чего стреляйте в него через эту самую дверь. Разделавшись с ним, забирайте в комнате яйца и Карту Доступа. Теперь выходите из комнаты и... тут же опять забегайте в нее, потому что на вас снова бежит враг. Воспользуйтесь тем, что он не может вас достать, и потренируйтесь на нем в стрельбе. Опять выходите в дверь и бегите в правый верхний угол, к двери, закрытой прочной решеткой (если по пути встретите еще одного динозавра, просто обманите его и бегите к двери). Вам решетка не помеха, у вас есть пропуск, так что проходите в нее, и опять окажетесь на свежем воздухе.

Вы попадете на маленькую пристань, к которой пришвартована лодка. Идите туда, и доктор Grant (это как раз вы и есть, еще не забыли?) сам в нее запрыгнет.

Теперь вас ждет более чем интересное занятие. Вам когда-нибудь доводилось плавать на маленькой надувной лодке? Многие могут похвастаться тем, что доводилось.

А грести при этом против течения? Количество хвастунов несколько поубавилось.

А в вас плевали при этом ядовитой слюной динозавры? Хотел бы я посмотреть на человека, который и на этот вопрос сможет ответить утвердительно.

Вот все это (и еще кое-что) вам и придется сейчас делать. Правда, не в реальной жизни, а всего лишь в игре, но оно и к лучшему.

Итак, вы должны плыть на надувной лодке вверх по реке. При этом вы можете собирать яйца, которые выглядят, как серые камни, торчащие из воды. Первый раз попав на этот уровень, я старательно их избегал, потому что считал, что это именно камни. Впрочем, яйца можно не трогать, уровень вы все равно пройдете, но за них дают очки.

Опасностей на реке хватает. В вас будут плевать с берега ядовитой слюной. В воде плавают огромные динозавры, у которых видно только голову на длинной шее (это какой же глубины должна быть эта неширокая, в сущности, речка, чтобы в ней поместились такие гиганты). Вам навстречу будут плыть бревна (как будто первых двух названных мною бед было бы мало).

Вы еще не передумали играть? Те, кто решили сражаться до конца, сейчас узнают, как управлять этим лайнером (ну, может, и не лайнером, но все же). Ладно, шутки в сторону. Нажимая 🡐 и 🡒, вы изменяете направление движения. Нажимая «**A**», вы делаете мощный гребок и... немного сдвигаетесь в ту сторону, куда направлен нос лодки. Течение тут же начинает нести вас обратно, так что зевать не приходится. Вот, собственно, и все управление. Стрелять нельзя (руки-то заняты).

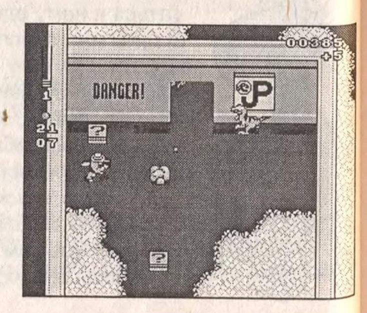
Подробно описать все беды, ждущие вас в этом странствии, я не берусь, поскольку очень трудно описывать действия, совершаемые в лодке, пытающейся плыть против течения.

Но несколько советов я, пожалуй, могу дать.

Не пытайтесь собрать все яйца. Очки очками, но жизнь дороже. Некоторые так расположены, что достать их можно, но с большим трудом.

Помните, вы можете проплыть очень близко от динозавра или бревна, но касаться их нельзя – потеряете здоровье.

Номер, используемый против Плевателей (если точно выбрать место на линии огня, то он вас не зацепит), здесь не срабатывает. Во-первых, очень трудно удержать лодку на одном месте, а во-вторых, чаще всего плевок все равно попадает.



Если вы не будете грести, лодку понесет течением назад, постепенно разгоняя. Этим можно иногда пользоваться, но имейте в виду, что управлять ею вы не сможете. Смещение лодки в сторону происходит только во время гребка.

Осталось сказать, что, проплыв некоторое расстояние, вы попадете во вторую часть этого этапа. Там все то же самое, так что непонятно, ради чего этап вообще поделили.



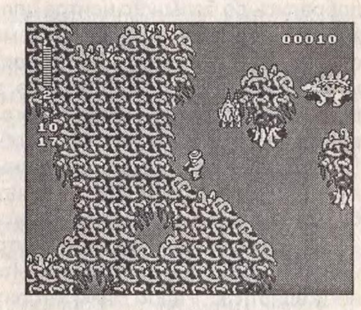
Добравшись до верха второй части, подгребайте к пристани и доктор сам выпрыгнет на нее. После этого вы сразу окажетесь в экране, где придется спасать Lex от T-Rex`а.

Здесь сразу берите в руки ружье для охоты на слонов. Вы должны стараться попадать динозавру в голову, но так как прыгать здесь нельзя, то приходится ждать, пока T-Rex сам опустит ее до земли. Вы не должны позволить ему съесть Lex – это сразу приведет к потере жизни (вашей). Впрочем, если он съест вас, то эффект будет точно такой же. Если T-Rex пробежит по вас или по девочке, то жизнь вы не потеряете (во всяком случае, не сразу), а потеряете только здоровье. Если вы погибнете, то сразу опять появитесь, но у врага здоровье уже успеет полностью восстановиться.

Практически никаких рекомендаций по прохождению этого места я дать не могу. T-Rex движется хаотично и вам остается только уворачиваться от него и стрелять при любой возможности. К сожалению, Lex не будет бегать за вами по пятам, как это делал ее брат. Время от времени она бежит к вам, потом останавливается и чего-то ждет. Постояв, она опять побежит туда, где находитесь вы. Могу лишь посоветовать завести ее как можно правее, тогда чудовищу будет несколько труднее ее проглотить.

Уровень 3

ПРЕКРАСНО, ВЫ ПРЕДОТВРАТИЛИ СЪЕДЕНИЕ LEX.
ТЕПЕРЬ ВЫ ДОЛЖНЫ ВОССТАНОВИТЬ ПОДАЧУ ЭНЕРГИИ НА ОСТРОВЕ, ДЛЯ ЧЕГО ВАМ НЕОБХОДИМО ЗАПУСТИТЬ ОСНОВНОЙ ГЕНЕРАТОР.
ЗАПОМНИТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ: ВЫ ДОЛЖНЫ ВКЛЮЧИТЬ ВСЮ ЭНЕРГИЮ, ПРОНИКНУВ В ПОДСОБНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ.
ЗАПУСТИТЬ ОСНОВНОЙ КОМПЬЮТЕР, ДЛЯ ЧЕГО НЕОБХОДИМО АКТИВИРОВАТЬ ЕГО КОНСОЛИ В ОПРЕДЕЛЕННОМ ПОРЯДКЕ.
КОНЕЦ СООБЩЕНИЯ...



В дом, рядом с которым вы начинаете уровень, войти пока нельзя. Возьмите левую коробку, она добавит вам здоровья (в правой нет ничего хорошего). Теперь забирайте Карту Доступа и патроны для винтовки.

Датчик движения, если вы к нему подойдете, даст довольно полезную информацию. Главные ворота открыть нельзя. Зато второе сообщение, которое из него удается вытрясти, гласит, что компьютерные консоли находятся в большом центре для посетителей. Поистине, бесценная информация, правда? А где находится большой центр для посетителей, он не говорит. Пропади ты пропадом, железка, сами найдем.

Идите вниз, обходя заросли с левой стороны. Спускайтесь, пока не заметите в зарослях два просвета, расположенных по диагонали друг от друга. Бегите через эти просветы, но приготовьтесь стрелять. Как только заметите Хищника, расстреляйте его на ходу, двигаясь по диагонали. Теперь идите к яйцу, но не берите его. Сверху, левее яйца, спустится еще один динозавр, будьте готовы его убить. Потом забирайте яйцо и идите рядом с левым краем экрана вниз. Не доходя до патронов, остановитесь и повернитесь по диагонали так, чтобы смотреть вправо и вниз. Оттуда на вас двинутся два маленьких динозавра и один большой, постарайтесь их убить. Забирайте патроны и яйцо.

Теперь возьмите ружье в руки и не останавливаясь бегите по свободной от зарослей дорожке, собирая по пути яйца. Вы будете двигаться вверх и вправо. Первого Плевателя, который выскочит из кустов, можете не трогать, не тратьте зря времени. После того, как подберете





третье яйцо, будьте готовы к тому, что сверху и справа выскочит еще один Плеватель. Вот его надо убить обязательно. Избавившись от него, забирайте левое яйцо и продолжайте подниматься вдоль левой стены зарослей. Когда вы дойдете почти до самого верха, там появится третий Плеватель. Убейте его и, поднявшись до конца вверх, идите влево, постреливая по мелким динозаврам, которые могут там оказаться. Забирайте три яйца (кстати, вы узнаете, куда вы попали, от этого домика вы начали уровень) и идите обратно. Бегите до самого забора и идите вдоль него вниз, забрав по пути яйцо, которое уже видели, но не стали тогда трогать. Избегайте плевков и не пытайтесь убить всех, кто на вас охотится. Просто бегите по прямой, пока забор не кончится. После этого пробегите еще немного и заберите яйцо. Идите вдоль зарослей, которые будут слева от вас. Вам надо будет повернуть налево, когда увидите стволы деревьев и камень. Вы должны пройти над верхним стволом и тогда сможете забрать еще два яйца. Выходите оттуда так же, как вошли, и идите еще дальше вниз.

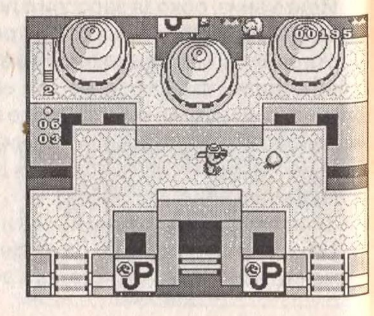
Не трогайте пока яйцо, лежащее между камней. Спускайтесь вниз примерно напротив правого камня. Встаньте так, чтобы крона дерева скрыла вас из виду, и идите влево. Выскочившего Хищника быстренько нашпигуйте свинцом и проходите вдоль нижнего края экрана влево. Там лежит яйцо, а над ним есть проход в место, где лежит еще одно яйцо и патроны для трехшарного орудия. Забирайте все, берите в руки ружье и выходите опять низом.

Теперь поднимитесь за яйцом между камней. Забрав его, идите по диагонали между тем деревом, в кроне которого вы так удачно прятались, и тем, которое растет выше и правее его. Забирайте яйцо, которое там найдется, но из-за дерева, расположенного правее этого яйца, выбежит маленький враг. Я не буду объяснять вам, что с ним надо делать.

Теперь двигайтесь вдоль правого края экрана вверх, отстреливая динозавров (которых, впрочем, там может и не быть). Как только увидите вверху экрана серую полосу забора, постарайтесь двигаться как можно ближе к воде. Как только выпрыгнут Плеватели, начинайте стрелять. Убив таким образом правого, проходите в ворота забора и расстреливайте второго. Вы добрались до большого центра для посетителей, с чем вас и поздравляю. Теперь вам осталось забрать два яйца на крыше (возможно, там будут сидеть мелкие динозавры, но с ними вы справитесь без труда) и Карту Допуска. Сделали? А теперь смешная новость. Вам надо вернуться к месту старта. В принципе, это даже не очень трудно, поскольку лезть в каждый закуток больше не придется. Идите до того места, где убили двух Плевателей. Отсюда двигайтесь все время влево, и очень скоро вы доберетесь до места старта.

Входите в домик, в который раньше было не попасть. На Плевателя можно плюнуть и пройти в дверь, которая будет внизу. Пройдите пустую комнату, перед следующей подготовьтесь. В ней бегает Хищник и его надо выманить к двери, чтобы потом спокойно расстрелять.

Покончив с ним, входите внутрь и подходите к щиту, на котором два рубильника и две надписи «**OFF**» (ОТКЛЮЧЕНО). Чтобы перевести рубильник в другое положение, подойдите к нему вплотную. Рядом с ним загорится надпись «**ON**» (ВКЛЮЧЕНО). Справа в этой комнате есть еще одна дверь. В комнате за ней еще два рубильника, которые тоже надо включить. Еще там есть целых три коробки, но взять можно только левую. От двух других вам станет еще хуже. Переключайте все четыре рубильника в положение «**ON**» и выходите из этого дома.



Тем же коротким путем, которым пришли сюда с Картой Допуска, зайдите в центр для посетителей. Оказавшись внутри, идите немного вниз и разбирайтесь с Плевателем, выпрыгнувшим из-за угла. Пройдя через дверь, вы окажетесь в комнате с компьютером. Если к нему подключиться, то он объявит вам, что не является той консолью, которая должна быть включена первой (вы ведь помните задание и то, что консоли должны быть включены в определенном порядке).





Сразу оговорюсь. Так как в этом доме толпами бегают маленькие динозавры, то я не буду упоминать о каждом из них. Просто отстреливайте их, и все.

Итак, выйдя из компьютера, подберите патроны к ружью для охоты на слонов. Они лежат в правом нижнем углу этой самой комнаты (если присмотреться, то виден их краешек через окошко). Опять возьмите в руки ружье и спускайтесь в следующую комнату.

В ней нет вообще ничего полезного. Идите к двери, но не выходите через нее. Видите Хищника? Помните «фокус с дверью»? Применяйте, и вот только после этого можете входить.

Здесь тоже стоит компьютер, и (о чудо!) именно он запустился, когда вы к нему подключились. Ну вот, первая консоль запущена, можно идти дальше. Внизу комнаты лежат две коробки. Знаете телевизионную игру «Поле Чудес»? Можете считать, что это две шкатулки. Впрочем, я не Якубович, и честно скажу, что левая коробка плохая, а правая восстанавливает ваше здоровье. Берите ее если надо и идите вправо.

Запомните это место, вам еще придется сюда вернуться. Вы уперлись в развилку. На стене перед вами висит табличка (правда, под таким углом ее не видно, но она точно там висит): «Наверх пойдешь – здоровье найдешь. Вниз пойдешь – проблемы найдешь. Прямо пойдешь – шишку набьешь, потому, если прямо идти – в стенку стукнешься». Прежде, чем искать проблемы, можно поправить здоровье. В верхней комнате сидит пара мелких динозавров, лежат патроны для ружья и коробка, восстанавливающая здоровье. Еще тут есть компьютер, но не его надо включать вторым. Берите, что надо, выходите из этой комнаты и идите вниз.

Зайдя в комнату, пройдите немного вправо, и когда на вас помчится Хищник, выскакивайте за дверь. Показывайте ему «фокус с дверью» и заходите опять в комнату. Если идти вверх, то найдете патроны к трехшарному орудию и компьютер, который благополучно запустится. Забирайте патроны и идите низом к следующей двери.

Войдя в комнату, идите к коробке и компьютеру, но как только из угла выскочит Плеватель, возвращайтесь вниз и убивайте его. Коробку лучше не брать: от компьютера пока нет никакого толку, так что по правому краю экрана поднимайтесь через очередную дверь вверх.

Пройдя совсем немного по коридору, вы обнаружите, что на вас прет очередной Хищник. От него вовсе не обязательно убегать, просто стреляйте в него, пока не свалится. Чтобы случайно не промахнуться, идите по коридору вдоль левой стенки.

Миновав вертикальный коридор, пройдите немного по горизонтальному и зайдите в комнату с компьютером. Он вам пока не нужен, поскольку его очередь все еще не пришла. Забирайте патроны для винтовки и идите в следующую дверь.

В этой комнате тоже стоит компьютер, но можете к нему пока даже не подходить. Идите от него немного влево, а потом вверх (Плевателя не трогайте – он вам не мешает).

Проходите коридором до самой двери, берите коробку (она пополняет здоровье) и входите в комнату. Убейте Плевателя и подключитесь к компьютеру, который стоит за ним. Это следующий компьютер, который должен быть включен. Он выдаст соответствующую надпись о том, что с ним все в порядке. Теперь можете выходить из него. Идите по комнате влево, а потом в тупичок вниз. Там лежат патроны для ружья. Если вы быстро их подберете и удерете оттуда, то не будет проблем с Плевателем, который там обитает. На этом неисследованная часть центра кончилась и можно возвращаться по собственным следам, проверяя по пути оставшиеся компьютеры.

Первые два неработающих терминала можете смело пропускать – они так и не станут работать. Зато третий (рядом с которым должна лежать плохая коробка) прекрасно включился.

Теперь идите обратно через длинный коридор и запускайте первый попавшийся на пути компьютер. Затем идите к развилке и от нее в верхнюю комнату. Именно этот компьютер



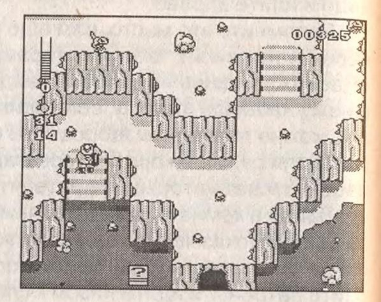


запускается следующим. Теперь вам предстоит добраться до самого первого компьютера, который вы встретили в этом огромном доме, и активировать его.

Вот теперь у вас остался последний компьютер. Вы знаете, какой? Идите к развилке. От нее поворачивайте вниз. Идите до длинного вертикального коридора. Проходите его. Компьютер в следующей комнате уже запущен. А вот следующий за ним и есть тот, который вам нужен. Активируйте его и получите следующее сообщение: «терминал загружен. Система в порядке. Системное сообщение – все терминалы активированы. Основной источник энергии включен. Вспомогательный источник энергии включен. Конец сообщения». Нажмите «**START**», и прямиком попадете на следующий уровень.

Уровень 4

ПИТАНИЕ ВОССТАНОВЛЕНО...
ТРЕВОГА...
ХИЩНИКИ НАЧИНАЮТ РАЗМНОЖАТЬСЯ.
ВЫ ДОЛЖНЫ НАЙТИ ИХ ГНЕЗДА И УНИЧТОЖИТЬ С ПОМОЩЬЮ ВЗРЫВЧАТКИ.
КОНЕЦ СООБЩЕНИЯ...



Как ясно из задания, вы должны уничтожить гнезда Хищников. Для этого вам нужна взрывчатка. А где ее взять? Вот этим вы сейчас и займетесь – поиском взрывчатки.

Как и на предыдущем уровне, хочу сделать одно замечание. Здесь бродят бесчисленные стада мелких динозавров, и нет никакой возможности сказать, кто из них где появится. Просто уничтожайте их всех, а о более опасных противниках я буду вас предупреждать. Также есть еще одно предупреждение. Во время блужданий по уровню вы будете обнаруживать пещеры в некоторых скалах. Не заходите в них, пока я не скажу. В принципе, если вы зайдете в одну из пещер (да хоть в каждую), ничего страшного и непоправимого не произойдет. Просто вам придется вычистить ее, а потом уже, когда это действительно будет нужно, зайти и вычистить еще раз.

С предупреждениями я покончил, теперь перехожу непосредственно к описанию уровня.

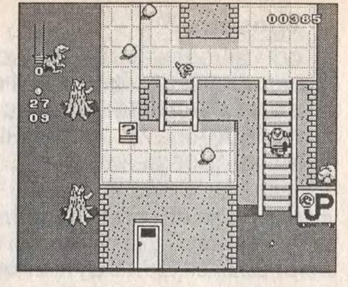
Сразу на старте подбирайте винтовочные патроны и яйцо. Берите в руки ружье, выходите по перешейку между двумя озерами лавы и идите вверх. Осторожнее ходите мимо вулканов: вылетающие из них камни смертельно опасны. Двигайтесь вверх, пока не дойдете до подножия высокой белой скалы. Поблизости от лестницы лежит коробка. Не трогайте ее, если вам дорога жизнь. Поднимайтесь по лестнице на скалу и обшарьте ее сверху донизу. На ней находятся пять яиц, заберите их все. Коробку на самой вершине не берите. Обобрав эту скалу, спускайтесь вниз и обходите ее справа, избегая вулканических выбросов. Вы пройдете между скалой и забором. Около забора подберите яйцо. Теперь идите влево и до конца вверх. В самом углу заберите еще одно яйцо. Возвращайтесь вниз до угла забора. От него пройдите еще немного вниз, пока не увидите еще одну скалу. Идите вдоль нее вправо. Дойдя до прохода между двух скал, идите в него. Вверху, возможно, будет бегать Хищник, но в ущелье за вами он вряд ли полезет. Теперь обходите снизу ту скалу, которую до этого обходили сверху. Забирайте яйцо и, дойдя до лестницы, поднимайтесь по ней вверх. Собирайте наверху все яйца и патроны к ружью для охоты на слонов. Спускайтесь по лестнице и идите к ущелью. Поднимайтесь по лестнице на вторую скалу.

Тут лежат три яйца и патроны для ружья. Подбирайте все, идите к лестнице и спускайтесь вниз.

Выходите из ущелья и продолжайте идти вверх. Пройдите между окончанием ограды и сухим деревом. Теперь двигайтесь вдоль забора, пока в углу не заберете яйцо. Разберитесь с объявившимся наверху Плевателем и идите вверх. Двигайтесь в этом направлении по проходу







между забором и домом. Старайтесь держаться левой стороны, там может появиться Хищник. Дойдя до самого верха, заберите яйцо и, чуть левее, еще одно. Возвращайтесь по проходу и, дойдя до угла дома, идите к нему. В дверь вам не войти, но справа есть лестница. Влезьте по ней на крышу и заберите там последние три яйца, Карту Доступа и коробку, которая восстанавливает здоровье. Спускайтесь по лестнице и заходите в дом.

Войдя в дом, не бегите сразу к компьютеру. Справа будет Плеватель. Чтобы убить его без особых затруднений, отойдите к правой стенке и встаньте напротив него, после чего стреляйте. Ответные плевки просто не долетят до вас. Избавившись от этой напасти, можете подойти к компьютеру. Он сообщит вам, что ворота открыть не может, а взрывчатку надо класть на зеленые кресты в пещерах. Забирайте все три взрывпакета и выходите из дома.

Вот теперь пришло время посетить пещеры. Идите вниз, в пещеру на нижней скале. Заберите патроны и соберите все яйца (без этого не удастся положить взрывчатку). Подобрав все яйца, встаньте на зеленый крест, появится взрывчатка и побежит таймер. Вы должны покинуть пещеру прежде, чем в ней все взлетит на воздух. У вас есть 10 секунд, иначе вы потеряете жизнь.

Выбегайте из пещеры, спускайтесь по лестнице и идите к большой скале, расположенной сверху от места старта. Заходите в нижнюю пещеру.

Заберите в тупике яйцо и двигайтесь вправо по извилистому коридору. Подбирайте яйца, но не расслабляйтесь, ближе к концу коридора вы повстречаете пару Хищников. Если вы не уверены в своих силах, лучше возьмите какое-нибудь оружие помощнее. Пройдя их, вы обнаружите патроны к ружью и целую кладку яиц. Собирайте все и двигайтесь вниз. Там будет проход в стене. Идите в него и забирайте яйцо. Теперь вам надо двигаться влево. Выйдя на небольшую площадку с двумя яйцами, будьте готовы к тому, что на вас нападет один Хищник снизу и еще один догонит сзади. Расправляйтесь с ними и в том месте, откуда выскочил нижний злыдень, забирайте еще три яйца. Коробку, которая лежит левее этого места, трогать не надо. Забрав яйца, используйте «фокус с дверью» (давненько вы этим не занимались) и избавьтесь от Хищника. Пройдя в дверь, сходите влево и заберите патроны и коробку, после чего идите вправо по коридору. Забирайте последние яйца, кладите взрывчатку на крест и на всех парах бегите из этой пещеры. У вас есть на это ровно 30 секунд. Времени очень мало на такой маршрут, так что или вовсе игнорируйте всех динозавров, или используйте против них ружье для охоты на слонов, чтобы валить любого из них одним выстрелом. Удрав из пещеры, поднимайтесь по скале наверх, вас ждет третье (и последнее) логово.

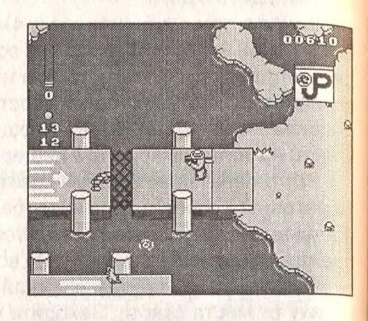
Войдя в пещеру, идите по коридору влево. Подбирайте яйцо и, дойдя до узкого коридора, ведущего вниз, идите по нему, но в саму комнату, куда он выводит, не заходите. Убедитесь, что за вами нет «хвоста» из маленьких динозавров. По правой стороне коридора, перед самой комнатой, будет угол. Идите туда и спускайтесь вниз. Прямо на вас бросится очередной Хищник, расстреляйте его. Забирайте яйца и патроны, после чего идите назад, к входу в пещеру.

Отсюда идите вправо по коридору. В длинном вертикальном коридоре, рядом с коробкой, мечется еще один ящер, высматривающий, кого бы скушать. Разделайтесь с ним, но коробку не берите. Пройдите весь коридор до самого низа и остановитесь у нижней стены так, чтобы вас было видно примерно по пояс. Идите влево и застрелите появившегося Хищника. Быстренько подбирайте патроны и яйца, но прежде чем укладывать динамит, убейте вновь появившегося справа динозавра. Вот теперь бросайте взрывчатку на крест и бегите из пещеры. Времени вам дано на это 15 секунд. Не то, чтобы очень много, но если не пытаться убивать всех на своем пути, то вполне хватит. Выбравшись из пещеры, подождите, пока там все взорвется, после чего вы пойдете на следующий уровень.



Уровень 5

**ОСНОВНОЕ ГНЕЗДО ХИЩНИКОВ УНИЧТОЖЕНО.
РАДИОПЕРЕДАТЧИК В КОНТРОЛЬНОЙ КОМНАТЕ ПОВРЕЖДЕН ДИНОЗАВРАМИ.
ВАШ ЕДИНСТВЕННЫЙ ШАНС СПАСТИСЬ – ДОБРАТЬСЯ ДО ДОКОВ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПЕРЕДАТЧИК, РАСПОЛОЖЕННЫЙ НА БОРТУ КОРАБЛЯ.
КОНЕЦ СООБЩЕНИЯ...**



Начало этого уровня простое до безобразия. Вы должны перебираться с одного островка на другой, используя для этого проложенные между ними мостики. На некоторых мостиках проглядывает металлическая решетка, ее лучше перепрыгивать, иначе вас ударит током. Когда вы будете идти по мостику, из воды будут выпрыгивать водные динозавры, похожие на дельфинов. Быстро идите вперед, и они пролетят у вас за спиной. Все остальное предельно просто. Я перечислю, на каких по счету островках вас могут поджидать неприятности. Сразу скажу, что раз вы дошли уже до этого уровня, то мелких динозавров не будем принимать во внимание. Они снуют повсюду и их надо просто убивать.

Итак, островок, с которого вы начали этот уровень, я буду считать первым. Забирайте яйцо и идите по мостику. Идти надо так, чтобы не задевать нижние столбы. Прыгайте через решетку, забирайте патроны, поворачивайте вместе с мостиком вверх, и вот вы уже на втором островке.

Забирайте верхнее яйцо и идите влево. Берите второе яйцо. Перед входом на мостик на вас, возможно, нападет Хищник. Он появляется не каждый раз, так что на всякий случай приготовьтесь. Разделавшись с ним, возьмите в руки ружье для охоты на слонов (или хотя бы винтовку) и идите по мостику. Идите влево, вниз и опять влево. Как только начнете приближаться к следующему островку, из-за деревьев выскочат два Плевателя. Верхнего снесите одним залпом (двумя, если у вас винтовка) прежде, чем он начнет плевать в вас. Не останавливаясь бегите вперед и, оказавшись сверху от второго врага, развернитесь и застрелите его. Теперь опять можно взять в руки обычное ружье и приступить к сбору яиц. Забирайте лежащее наверху яйцо и идите вниз. Хватайте второе яйцо примерно посередине островка и третье – в самом низу. Коробку рядом с яйцом можно взять, а вот ту, которая лежит перед мостом, лучше оставить на месте. Идите по мостику (опять решетка – прыгайте) и вот он – следующий остров.

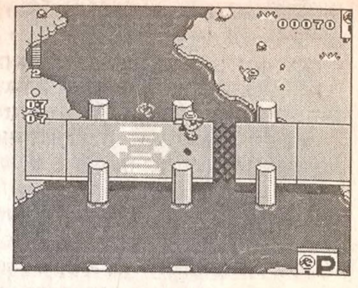
Здесь бродят мелкие динозавры. Еще тут лежат патроны для ружья и целых три яйца. Динозавров надо убить, остальное собрать и идти дальше. По мосту бегает Хищник, не расслабляйтесь. Внизу моста может оказаться еще один, но это не обязательно. Пройдя мост, вы окажетесь на маленьком островке, на котором лежит яйцо. Берите его и продолжайте свой путь. Миновав мост, ведущий вниз, вы окажетесь на еще более маленьком островке, на котором не лежит яйцо. Вы, соответственно, ничего не берете и идете дальше – влево.

Пройдя по довольно длинному мосту не останавливаясь, бегите влево. Сверху из-за деревьев выскочит Плеватель. Расстреляйте его очередью из ружья, чтобы не тратить драгоценные патроны от более мощного оружия. Берите слева яйцо и поднимайтесь вверх. Справа появится еще один Плеватель, справиться с которым совсем несложно. Сделайте это и можете забирать два последних яйца и Карту Доступа. Коробку не берите, она плохая. Теперь вам осталось пройти по извилистому мосту, который начинается в левом верхнем углу острова, после чего вы попадете на следующий этап уровня.

Вы еще на забыли, как спасали мальчика. Теперь вы один, и действовать будет намного проще. Все остальное не претерпело никаких изменений. Через экран несется стадо обезумев-



ших динозавров, вы мечетесь между ними и не даете себя затоптать. Весь этот кошмар длится, пожалуй, меньше минуты, после чего вы чудесным образом переноситесь на следующий этап – непосредственно на корабль.



Для начала нужно обойти всю палубу и собрать все яйца. Двигайтесь влево, потом (когда влево станет некуда) вверх. Наверху бегает Хищник – разбирайтесь с ним и идите поверху вправо. По пути вам может встретиться еще один Хищник, будьте к этому готовы. Пройдя всю палубу, вернитесь назад к узкому коридору и спускайтесь вниз. Когда коридор кончится, идите влево и заберите еще одно яйцо. Теперь палуба пуста, и можно подняться по ближайшей лестнице наверх.

Здесь будет бегать Хищник, скорее всего, он набросится на вас сверху, как только вы поднимитесь. Расстреливайте его и всю мелочь, какая подвернется на пути. На этой крыше лежат четыре яйца. Одно вы будете видеть, пока поднимаетесь по лестнице. Второе – слева от него, третье наверху лестницы. И четвертое – слева от третьего. Я всегда брал сначала верхнюю пару, потом нижнюю, но в принципе это без разницы. Собрав все яйца, спускайтесь по лестнице на палубу.

Теперь бегите влево, к другой лестнице и забирайтесь по ней. Забирайте патроны для трехшарного орудия. Выше лежит яйцо, а еще выше и правее – патроны к винтовке. Не забудьте сменить оружие обратно на ружье. А то как шарахнете в маленького динозавра из трехшарного орудия. Он, конечно, окочурится, но патрон-то не вернешь. Забрав все, идите к лестнице, по которой поднимались, и от нее двигайтесь вправо. Коробку можно взять. Поднимайтесь по лестнице еще выше. Тут лежат два яйца, берите их и лезьте по лестнице на самый верх. Коробку не трогайте, заберите только последние два яйца и Карту Допуска.

Теперь спускайтесь на палубу и идите вправо – вам нужна вторая по счету дверь. Заходите в нее. Если не хотите потерять здоровье, то, как только войдете, подберите патроны, выстрелите вперед и отбегайте. Заряд орудия начисто снесет маленького динозавра (он бежит так, что иначе его не убить). А отбегать надо, чтобы не задело электрическим разрядом. Покончив с маленьким злодеем, берите в руки ружье, ловите момент и проходите вниз. Яйцо лучше просто расстрелять, а то можно не успеть и немного поджариться. По синему полу тоже ходить не стоит – прыгайте через него. Заберите патроны для винтовки. Маленькие динозавры не могут ходить через синий пол, и этим можно пользоваться. Высуньтесь в горизонтальный коридор так, чтобы вас не задевали молнии (примерно по пояс) и стреляйте в динозавра. Теперь ловите момент, бегите по этому коридору и забегайте в нишу с коробкой. Коробку можете забрать, если вас уже успело зацепить, хоть немного поправите здоровье. Теперь вам нужно попасть в вертикальный коридор справа от вас. Угадывайте момент и бегите по нему до перекрестка. Молния, которая будет лететь за вами, исчезнет. Не забивайтесь в левую нишу, вас достанет разрядом. Можно остановиться сразу после перекрестка, перед синим полом, молния снизу больше не появляется, а другие вас тут не задевают. Яйцо, лежащее за двумя участками синего пола, просто расстреляйте. Лезть за ним – значит рисковать жизнью, а таких случаев вам представится еще много. Передохните немного, потом расстреляйте яйцо и мелкого динозавра в проходе справа. Дождавшись подходящего момента, бегите по этому коридору. Он совсем короткий. Прыгайте через синий пол и в прыжке начинайте двигаться вверх. Забирайте там два яйца. Теперь возьмите в руки трехшарное орудие и осторожно двигайтесь вниз. Ни снизу, ни сверху молнии в вас не полетят. Вам надо только не подставиться под те разряды, которые пересекают коридор слева направо. Как только внизу увидите маленького динозавра, стреляйте в него. Теперь можно взять в руки ружье. Идите вниз, прыгайте через синий пол, забирайте последнее яйцо и Карту Доступа.



Хорошо, что вы меня не знаете, а то убили бы на месте. Потому что я могу сказать только одно – вы должны вернуться по своим следам обратно к входу. Путь назад будет ненамного проще, но теперь, по крайней мере, вы своими глазами видели дорогу.

Выйдя из этой комнаты, вы должны двигаться влево до лестницы вверх. Поднимайтесь, идите вправо, поднимайтесь еще выше и заходите в правую дверь.

Вы узнали это место? Нет, это не та же самая комната, но очень на нее похожая. Все же здесь вам будет гораздо легче действовать – обещаю.

Итак, как только вошли, можете избавиться от маленького ящера. Прыгайте через синий пол и идите по коридору вправо. Прыгайте через пол и забирайте яйцо. Дойдя до первого коридора вниз, спуститесь по нему и расстреляйте яйцо. Вернитесь обратно наверх и двигайтесь дальше вправо. Дойдя до угла, идите вниз, собирая яйца, прыгая через синий пол и избегая молний. Когда доберетесь до поворота налево, не ходите туда, просто уничтожьте яйцо, которое там лежит. Теперь спускайтесь дальше вниз, прыгайте, забирайте яйцо и идите налево до самого угла. Оттуда поднимайтесь вверх. Забирайте яйцо, а в то, которое лежит справа от него, лучше просто выстрелить. Идите еще дальше вверх, берите последнее яйцо и Карту Доступа. Вам осталось проскочить по коридору вправо, и вы окажетесь около выхода из комнаты. Как види-те, я сказал правду, и пройти это место все же было легче, чем первое. Выходите из комнаты и спускайтесь по лестнице на палубу.

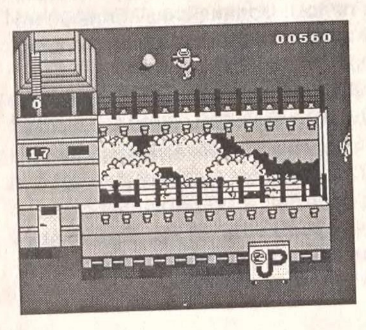
Теперь ваш путь лежит в первую справа от вас дверь. Зайдя в нее, вы окажетесь в следу-ющей кошмарной комнате и получите следующее сообщение: «Ваше радиосообщение было отправ-лено на материк. Помощь уже в пути». Жмите «**START**», и окажетесь на следующем уровне.

Уровень 6

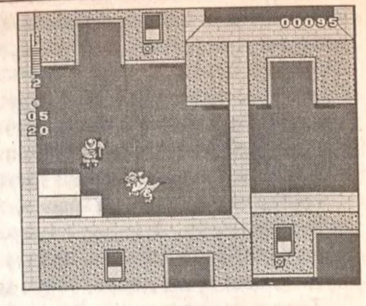
ВЕРТОЛЕТ В ПУТИ.
ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ НА ВЕРТОЛЕТНУЮ ПЛОЩАДКУ И ОЧИСТИТЕ ЕЕ К МОМЕНТУ ПРИБЫТИЯ ПОМОЩИ
ВНИМАНИЕ...
В ЭТОЙ ЗОНЕ ЗАМЕЧЕНО НАИБОЛЬШЕЕ СКОПЛЕНИЕ ДИНОЗАВРОВ...

Как только появится картинка, избавляйтесь от двух очень назойливых динозавриков. В дальнейшем не реагируйте на многочисленных, бегающих вокруг, динозавров. Если вы ввяже-тесь в войну с ними и начнете стрелять во всех, кого заметите, то так никуда и не продвине-тесь. Убивайте лишь тех маленьких динозавров, которые бегут вам навстречу или если уж их бежит за вами очень много (4-5 штук), развернитесь и постреляйте по ним.

Итак, избавившись от пары динозавров, идите вправо. Спуститесь немного вниз и подбери-те яйцо (игнорируйте Плевателей, выскочивших из-за деревьев). Теперь поднимайтесь вверх вдоль стены дома, а потом поворачивайте налево и идите за яйцом. Забрав его, идите вправо по верху экрана. По пути вам попадется яйцо, забирайте его. Дойдя до другого дома, подбирайте там еще одно яйцо и Карту Доступа. Теперь бегите вниз, пря-мо через заросли. Не останавливайтесь и не пытайтесь вое-вать с Плевателями, которые будут слева от вас. Когда эк-ран начнет двигаться вместе с вами, смещайтесь влево, чтобы забрать яйцо, видимое в просвете. Продолжайте дви-гаться вниз, забирая яйца. Когда слева появится красная кры-ша дома, приготовьтесь стрелять: прямо под вами появится Плеватель. Расстреляйте его и, пройдя еще немного вниз, заберите патроны и яйцо. Берите в руки ружье. В дверь вам не войти, так что выходите из этого тупика и идите влево вдоль дома. Можете забрать коробку, которая лежит межд







двух домов и поправить тем самым здоровье. Двигайтесь влево, пока не заметите сверху яйцо. Бегите к нему, забирайте, пройдите еще немного вверх и идите опять влево – там будет еще одно яйцо. Забрав его, двигайтесь вниз вдоль левого края экрана, прямо через заросли. Заберите яйцо, спуститесь и заходите в дверь.

Оказавшись внутри, избавляйтесь от трех мелких динозавров и идите вниз. Пройдя через дверь, сразу смещайтесь к левой стенке и двигайтесь вниз. Справа и снизу от вас появится Плеватель. Вставайте напротив него, как положено, и стреляйте. Подходите к двери и используйте против Хищника старый добрый «фокус с дверью». Убив его, входите в комнату и забирайте все, что в ней лежит (три яйца и патроны). Теперь берите в руки ружье и идите в верхнюю дверь. Заберите справа яйцо и коробку (ого! В коробке не здоровье, а целая жизнь). Заходите в верхнюю дверь.

Не трогайте пока Плевателя, а проходите через дверь еще выше. Заберите яйцо и патроны. Опять берите в руки ружье и возвращайтесь через дверь вниз. Встаньте справа от двери у самой стены и стреляйте в Плевателя, долго он не протянет. Подбирайте яйцо, которое лежало за ним, и еще одно, которое лежит в верхней комнате. Теперь возвращайтесь в ту комнату, где возле двух синих шкафов забирали яйцо и коробку. Позаботьтесь, чтобы за вами не шли мелкие динозавры, и заходите в правую дверь. Выманите Хищника и, убежав опять за ту же дверь, спокойно его расстреляйте. Заходите в комнату и забирайте внизу коробку, если вам надо поправить здоровье. Справа берите пару яиц (к компьютеру подходить бесполезно, он не реагирует). Сходите через правую дверь вверх и заберите яйцо.

Теперь я просто опишу маршрут, по которому вы должны вернуться в определенную комнату. Я исхожу из того, что вы стоите в комнате с раковиной и газовой плитой. Идите вниз через дверь, теперь в левую дверь наверх. Очистите комнату, в которой оказались, от мелких динозавров (если они в ней есть) и через левую нижнюю дверь убейте Хищника. Проходите в нее и еще дальше вниз через следующую дверь. Заберите слева яйцо и идите вправо примерно по середине коридора. Вам навстречу побежит голодный Хищник, стреляйте не задумываясь. Продолжайте движение вправо и подбирайте по пути еще два яйца, после чего идите через дверь вверх.

Прямо над дверью лежит яйцо, берите его и идите в дверь еще выше. Там опять лежит яйцо. Опять берите и опять идите в дверь выше.

Оказавшись в довольно большой комнате, идите вверх и влево. Забирайте следующие два яйца и спускайтесь в дверь, которая расположена под ними.

Под дверью лежит яйцо, левее еще одно. Берите все и двигайтесь по коридору вверх. Возьмите винтовку в руки, вбегайте в комнату через дверь и быстро убивайте Плевателя. С ним нельзя затягивать, потому что в этой комнате часто вместе с ним сидят маленькие динозавры. Они помешают вам спокойно с ним разделаться. Теперь берите последнее яйцо в правом конце комнаты, берите Карту Доступа и выходите в дверь наверху (перед выходом можете взять в руки ружье).

Вы оказались на крыше дома, на улице. Забирайте два яйца и Карту Доступа и входите в правую дверь.

Вы снова внутри, но это другое помещение. Идите по коридору вниз, а потом вправо, убивая по дороге маленьких динозавров и собирая яйца. Дойдя до двери вверх, подождите, пока оттуда выбегут мелкие динозаврики, перестреляйте их и входите внутрь. Сразу пройдите немного влево (так, чтобы над стенкой выглядывала только ваша шляпа) и убейте Плевателя. Заберите сверху от него яйцо и патроны. Теперь входите в дверь, которая находится справа от вас и немного левее от той двери, через которую вы сюда вошли. Входить надо осторожно, чтобы не



3 Зак. 51



попасть под плевок динозавра. Убивайте его и забирайте пару яиц, лежащих в этой комнате (запомните это место и эту дверь наружу, вам еще предстоит сюда вернуться). Выходите из комнаты и бегите к нижней правой двери. Забегайте в комнату прежде, чем до вас доберется Хищник (он сидит справа от этой двери). Возьмите яйцо и, если надо, коробку. Теперь через дверь убивайте врага и, выйдя из комнаты, подберите пару яиц, лежащих у правой стенки. Идите в верхнюю комнату, забирайте последнее яйцо, Карту Допуска и коробку с жизнью. Через верхнюю дверь выходите на улицу.

Оказавшись опять на крыше, сразу поворачивайтесь влево и убивайте большого и маленького динозавров, которые явно хотят вас съесть. Возьмите слева яйцо. Сверху от него есть еще одно и Карта Допуска. Забрав их, сходите вниз и заберите еще три яйца, после чего входите внутрь через ту же дверь, через которую вошли сюда.

Теперь вы должны выйти из этого помещения, через ту дверь, через которую вошли в нее первый раз. Вы помните, как туда добраться? Если да, то идите сами. Если нет, то вот маршрут. Идите вниз через дверь, потом еще ниже через левую дверь. По коридору влево и через дверь вверх, до самой двери на улицу. Дошли? Отлично, выходите в нее.

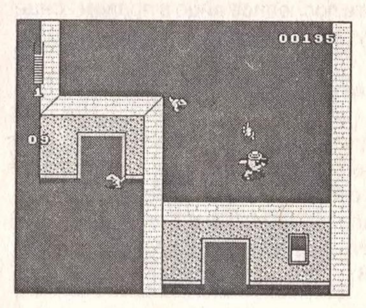
Заходите в левую дверь. Убивайте Плевателя. Легче всего это сделать, отойдя к правой стенке, так он не сможет вам ответить. Здесь вы уже тоже ходили, поэтому просто дам маршрут к той двери, в которую вы должны выйти. Через дверь в коридор, по нему вниз и через дверь справа от вас, опять вверх. Немного вправо, три двери вниз и по коридору влево до прохода наверх. Убейте через дверь Хищника и входите внутрь. Теперь вверх через правую дверь и еще раз вверх. Убивайте Плевателя, идите туда, где он стоял, а потом в дверь наверх и через дверь на улицу.

Забирайте Карту Допуска и яйцо. А теперь вопрос на засыпку – вы еще не устали бегать туда-сюда по коридорам, бесконечно отстреливая динозавров? Нет? У вас крепкие нервы и железное терпение, но сейчас я вас обрадую. Вы прошли чуть больше половины пути до конца этого уровня. Идите опять внутрь. Изменив в предыдущем абзаце все направления на противоположные и прочитав его наоборот, вернитесь на крышу, к двум дверям. Вы вышли из левой, так что заходите в правую.

Идите по коридору вниз, потом направо до двери. Входите в нее и, пройдя через комнату, возьмите немного левее и пробегайте через вторую дверь вверх. Плевателя можете убить, а можете быстренько проскочить и выбежать через дверь на улицу.

Берите одно-единственное яйцо и Карту Допуска, которая останется на его месте. Входите обратно в здание. В который уже раз возвращайтесь по своим следам на крышу к двум дверям. Теперь вы вышли из правой, так что заходите в левую.

Вам надо попасть к двери, через которую вы вошли сюда в самый первый раз. Это не очень трудно, пусть вас поддерживает мысль, что конец вашим страданиям уже близок (если вы, конечно, страдаете в этой ситуации, а не получаете от нее удовольствие). Маршрут: вниз через дверь, вниз по коридору, вверх через дверь справа. Немного вправо, три двери вниз. Влево по коридору до двери вверх. Проходите в нее и идите еще дальше вверх, через левую дверь. Убейте Плевателя и опять вверх по коридору. Бегите, бегите и вот он, финиш. Дверь на улицу. Выходите в нее.



Идите вдоль левого края экрана через заросли вверх. Не обращайте внимания на динозавров. Пройдя почти все поле, вы окажетесь на месте старта. Входите в дом.

Здесь вам придется побегать. Это одна-единственная комната, вытянутая по горизонтали. Вы вошли в ее левом конце. Выход, который вам нужен – в правом. Но просто так в него не пройти. Нужно сначала собрать три яйца, располо-





женные в этой комнате. Не спешите радоваться. В отличие от всех прочих уровней, на этом яйца не видно. То есть они не невидимки, но лежат под деревьями. Я постараюсь дать хоть какие-то ориентиры, чтобы вы сумели их найти.

Итак, как только окажетесь внутри, идите вдоль левой стенки вниз. В кустах вы заберете первое яйцо. Чуть ниже подберите патроны, спускайтесь до конца вниз и двигайтесь вправо (вы должны время от времени мелькать в окнах). Внимательно следите за экраном. Когда примерно по центру появятся два камня, лежащие недалеко друг от друга, идите к ним. От них бегите по диагонали вправо и вверх к стенке. Идите вдоль верхней стенки до коробки. Саму коробку не трогайте, но сразу за ней есть окно. Встаньте точно напротив этого окна и спускайтесь прямо вниз. Под деревом возьмете второе яйцо. Берите в руки ружье для охоты на слонов и по диагонали вправо и вверх возвращайтесь опять к верхней стене. Идите и очень внимательно смотрите. Вам нужно не пропустить вот какое место. Между двух стоек, поддерживающих стену, будет окно и справа от него плакат. Примерно посередине экрана два камня – один из них лежит немного ниже и правее другого. В самом низу, около нижней стены – два куста. Из этих кустов выпрыгнут Плеватели. Вы должны убить обоих. Под левым кустом лежит коробка – она восстанавливает здоровье. Под правым кустом лежит последнее яйцо. Возьмите его, но не торопитесь уходить. Покрутитесь там еще немного, пока не раздастся звук, сообщающий о том, что вы взяли Карту Допуска. Берите в руки ружье и бегите вправо, придерживаясь центра комнаты. На вас, один за другим, из-за деревьев выбегут два ящера – расстреливайте их на ходу. Пробежав еще немного, увидите коробку и дверь. Коробку брать не надо, а в дверь выходите – это конец этого этапа.

ВНИМАНИЕ...
TIM И LEX ПОПАЛИ В ЛОВУШКУ К T-REX`у.
СПАСИТЕ ОБОИХ И УНИЧТОЖЬТЕ T-REX`а.
УДАЧИ...
КОНЕЦ СООБЩЕНИЯ...

Здесь нечего особо сказать. Вспоминайте, как вы действовали, когда первый раз столкнулись с этим монстром. Теперь все будет несколько сложнее, потому что спасать надо сразу двоих. В остальном тактика не претерпела никаких изменений. Используйте наиболее мощное оружие, потом послабее и т.д. Победив чудовище, вы окажетесь перед вертолетной площадкой. Встаньте на нее, и вы увидите следующий текст:

ПОСЛЕДНЕЕ СООБЩЕНИЕ
ПРЕВОСХОДНО. ВЫ СПАСЛИ ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА.
ВЫ ДЕЙСТВОВАЛИ УСПЕШНО ТАМ, ГДЕ ДРУГИЕ СТАНОВИЛИСЬ ЛИШЬ ОБЕДОМ...
НО НЕКОТОРЫЕ ДИНОЗАВРЫ ВЫЖИЛИ И ТОЛЬКО ВРЕМЯ ПОКАЖЕТ,
КТО БУДЕТ ПРАВИТЬ НА ЗЕМЛЕ.
КОНЕЦ СООБЩЕНИЯ...
КОНЕЦ ИГРЫ...

Коды, секреты

У этой игры нет каких-либо кодов или паролей. В главном меню надо нажимать по очереди ↓, →, ← до тех пор, пока не раздастся звук, похожий на взрыв (звук в игре должен быть включен). Теперь на любом уровне в игре, нажав «START» (получится пауза), можно нажать «SELECT» и этот уровень будет пропущен – начнется следующий.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ КИРБИ

HAL Laboratories • Количество игроков 1 • Аркада
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

В 1993 году NES едва держался на ногах: на пятки наступали конкуренты из Sega, да и новая Super Nintendo нуждалась в новых играх. Но принципиальная позиция фирмы в поддержании старых платформ заставляет работать над игрой для Dendy. Так на свет появилась The Kirby's Adventure – продолжение. Сценарий, типичный для аркады. Семь гигантских миров с несколькими десятками уровней и в каждом (итого их порядка 50). Вид сбоку роднит эту игру с незабываемым Super Mario. Игровой мир цветет всеми красками мира: есть озера, фонтаны, водопады, затмения, башни и замки. Некоторые из этих объектов двигаются. Словом, графика на высшем уровне. Немногим уступает ей и звук. Приятные фоновые мелодии. Плохо лишь, что нет голоса самого Кирби.



Управление



→ – Движение направо
← – Движение налево
↑ – Кирби, надувшись, поднимается в воздух
↓ – В полете можно двигаться вниз, на земле пригнуться
A – Прыжок
B – Глотать врагов, если она поблизости, или стрелять из имеющегося оружия
A + ↓ – Кирби, пригнувшись, скользит по земле, сметая все на своем пути

Всего доступны три слота для трех различных игр. Два из них начинают записанную игру, а третий начинает игру с самого начала.

Законы игрового мира

Вправо, вправо и еще раз вправо, сметая все на своем пути! Вот победная стратегия этой игры. Ничего сложного – ловкость рук и никакого мошенничества. Враги сыплются как из рога изобилия, но не возникают снова, если вы их проглотите или убьете при возвращении. Удобно пользоваться режимом полета, оторвавшись от бренной земли, парить в воздухе. Главное – замечать двери, войти в которые можно просто нажав кнопку ↓. Именно за дверями таится множество секретов и переходов на следующие уровни. Многие из уровней имеют в конце своих боссов, больших и маленьких, сильных и не очень. Некоторые зловредные персонажи имеют свои комнаты, где с нетерпением ждут встречи с вами. Каждый босс располагает своим оружием, которое потом можно будет забрать и использовать.

Описание оружия

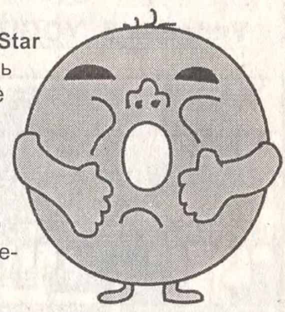
Нарисуйте круг, глаза, маленькие ручки и маленькие ножки. Закрасьте его розовым цветом – вот и получился Кирби. Главный герой игры. Врагов и Кирби великое множество. В воздухе зигзагами кружат хищные совы. На земле странные создания неумолимо приближаются, источая угрозу и не желая уступать дорогу. Другие монстры настолько ленивы, что просто стоят на месте и ждут вас, опыляя атмосферу вокруг смертельными ядами и предметами.



Причудливые создания очень похожи на самого Кирби, но они не такие воздушные и веселые. Всего их 20 различных видов. Уничтожить этих врагов несложно, главная загвоздка в том, что их очень и очень много.

Как же спастись, если даже такому большому и надувающемуся Кирби всех не проглотить? Нужно использовать оружие. А его в игре целых 26 видов:

1) Laser	**6) Stone**	**11) Tornado**	**16) Throw**	**21) Spark**
2) Beam	**7) Sword**	**12) Ball**	**17) Backdrop**	**22) Light**
3) Hi-Jump	**8) Parasol**	**13) Fire**	**18) Mike**	**13) Wheel**
4) Ice	**9) Needles**	**14) Fireball**	**19) Crash**	**24) Sleep**
5) Freeze	**10) UFO**	**15) Hammer**		
20) Cutter	**25) Star Rod**	**26) Mix**		



Последние два вида – это всего лишь интересное дополнение. **Star Rod** вам дадут автоматически в восьмом уровне, чтобы победить «Метеорита» (коварного повелителя Тьмы). А **Mix** – это смешение нескольких видов вооружения, которое действует, если вы засосете двух и более врагов одновременно.

Mike – это звуковая волна, поражающая противников. Она действует тремя разными способами. Кирби «уговаривает» своих врагов из мегафона, микрофона и микрофона в стиле рок-н-ролл. UFO (НЛО) тоже имеет четыре разных режима: стрельба торпедой, лазером, звездами и двойной звездой.

Прохождение

Мы опишем секреты уровней. Первая цифра означает этап, вторая – территорию.

Уровень 1. VEGETABLE VALLEY / Овощная долина

Самый первый уровень игры, следовательно, самый простой. Не содержит никаких секретных комнат. Зато сразу можно попробовать так называемую бонус-игру. Все эти небольшие игры, отличающиеся разнообразностью, находятся за дверьми со звездочкой. После того, как вы там побываете, вход будет навсегда заколочен вне зависимости от вашего успеха. При прохождении уровня особенно будьте внимательны к своим врагам. Некоторые из них нельзя проглотить (засосать) – здесь надо действовать оружием. Как обычно в подобных играх, при сражении с серьезным врагом (мини боссом или самим боссом) выводится индикатор его жизни. В конце уровня вас ожидает босс, убив которого можно завладеть мечом.

Уровень 2. ICE CREAM LAND / Земля Мороженого

Так же как и первый уровень, не содержит секретов. Двигайтесь вправо, собирайте бонусы, заходите в видимые двери и побеждайте врагов.

Уровень 3. BUTTER BUILDING / Маслобойня

1.4. Экран с дверью, ведущей на следующий уровень. Проходите мимо нее вправо и шагайте, пока не увидите новую дверь. Двигайтесь к кнопке вверху экрана. Затем идите вправо, а упершись в блоки, просто заглотните их или расстреляйте. Расчистив пространство, вы обнаруживаете первую секретную дверь. Входите в нее, ломайте и крушите звездные блоки и ищите новую кнопку. На ней нужно подпрыгнуть и получить бонус.

6.5. Поднимайтесь, пока не увидите 4 блока между колоннами. Их надо убрать с дороги и вам откроется новая дверь. Вверху экрана надо съесть каменный блок и немедленно двигаться вправо. Войти в обнаруженную дверь и прыгнуть на кнопке.



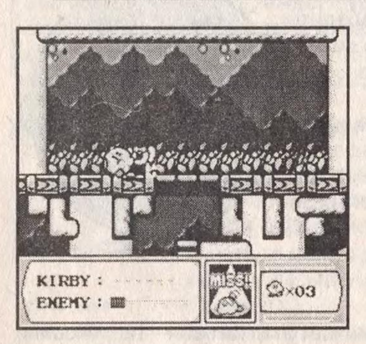
Уровень 4. GRAPE GARDEN / Виноградный сад

1.4. В конце этого этапа (прямо перед выходом) в правом верхнем углу несколько блоков образуют крест. Стреляйте по центральному, и вы обнаружите там дверь. С первого взгляда она не видна, пока не уничтожить блок. Заберитесь в середину, войдите в дверь и нажмите там на кнопку.

3.2. Летите в правый верхний конец экрана, продолжайте двигаться до тех пор, пока это возможно. Как только экран перестанет перемещаться, пикируйте вниз и находите секретную дверь. Войдите и, как обычно, нажмите на кнопку.

6.3. Захватите вражескую лампу. Теперь возвращайтесь назад, в темноту. А вместе со светом вы увидите другую секретную дверь внутри.

Уровень 5. YOGURT YARD / Двор йогурта



1.1. Когда вы начинаете уровень, шагая к первой двери, найдите кнопку, которая расположена между двумя живописными облаками. Нажмите ее и падайте вниз, пока не приземлитесь на другие блоки. Их надо разрушить и продолжить свое свободное падение. Ломайте блоки слева и входите в секретную дверь. Где что надо сделать? Правильно – нажать на кнопочку.

4.3. Заберитесь на самую вершину водопада. Только с нее видно маленькую дверь, за которой скрывается секретная кнопочка.

5.1. Первым делом войдите в дверь, которая находится в правом нижнем углу. Там вы обнаружите двух врагов. Первым делом прикончите птицу и получите специальную возможность Hi-Jump (высокий прыжок). Используйте его, чтобы пробраться к орудию, которое справа. Как только вы до него доберетесь, отказывайтесь от прыжка. Не надо заглатывать огонь. Встаньте примерно в трех блоках от пушки. Зажгите бикфордов шнур и взлетайте точно над орудием. Когда вы окажетесь над стволом, вдыхайте, и вас засосет в недра гаубицы. А теперь как в цирке – человек-снаряд. Вас выстрелит прямо на следующую платформу, где будет знакомая кнопочка. Все это не так просто, как звучит. Внимательно отнеситесь к птице, у которой надо взять Hi-Jump. Если вы растратите его впустую, то бонуса не получите. Поэтому гоняться за второй воздушной мишенью не стоит.

6.3. Для раскрытия этого секрета важно сохранить молот («Hammer»). Его можно получить на «Арене», которая была чуть раньше, и бережно донести до этого места. Летите вверх и вправо, пока не увидите дверь, расположенную на платформе посередине океана. Войдите в нее, встаньте на вершине центральных блоков, а теперь возьмите молот и крушите блоки под собой. Скоро вам откроется секретная дверь.

Уровень 6. ORANGE OCEAN / Оранжевый океан

Здесь вам вновь потребуется пресловутый молот. Кстати, если вы его все-таки потеряли, то всегда можно вернуться на уровень назад и возобновить обладание сим предметом.

1.2. Входите в первую же дверь, которую найдете. В центре экрана есть каменные блоки. Их нужно уничтожить и прыгнуть вниз к новой секретной двери.

2.2. Территория облаков и колонн. Войдите в дверь и найдите большой гвоздь в центре экрана. Его надо забить молотом и спуститься к двери. За дверью вас ждет не дождется кнопка.

3.2 Здесь вам тоже понадобится молоток, но, к счастью, его можно найти тут же, рядом. Прикончите мини-босса и получите от него молот. Шагайте дальше вправо, пока не обнаружите лестницу, поднимитесь по ней. Возьмите «Create» справа и спокойно падайте вниз или спускай-





тесь, пока не окажетесь на дне лодки. Теперь идите влево, пока не увидите последний блок. Ломайте его и основание, на котором он стоял. Нажмите ↑, и вы увидите секретную дверь. Летите к ней и смело входите. Меняйте молот на «Fire Guy» и проделывайте снова фокус с пушкой. На платформе, куда вы попадете после залпа, будет кнопка. Под водой шнур зажечь очень сложно, поэтому будьте осторожны. Будет всего 1 попытка. Надо встать между пушкой и запалом. Если вам не удастся попасть в ствол пушки прежде, чем она выстрелит, – всплывайте немедленно!!!

4.2 Шагайте вправо, пока не наткнетесь на ведьму, стерегущую вход лестницу на платформе. Устраните ее и двигайтесь дальше вправо до воды. Ныряйте и плывите в левый нижний угол, там должно быть маленькое отверстие. Встаньте посередине и нажмите кнопку ↑. Там будет новая дверь и комната с кнопкой.

5.4 Экран конца этого уровня. Возьмите Fire Guy. Теперь продвигайтесь вперед, сокрушая все блоки на своем пути. Ваша цель – очередная пушка. Как обычно, поджигайте шнур, ныряйте в ствол мортиры, затем вас выстрелит на платформу, где и будет нужная дверь с кнопкой. Когда будете в полете, жмите кнопку вниз, – падать будете быстрее.

Уровень 7. RAINBOW RESORT / Оранжевый океан

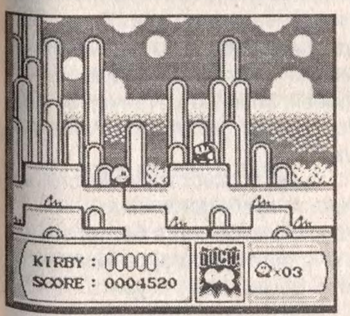
1.2 Здесь вам снова понадобится молот. Около выхода с этой территории вы натолкнетесь на три создания. Уничтожьте верхний блок и, освободив чудовищ, убейте их одного за другим. Запрыгивайте на самый верхний блок и встаньте точно посередине. Поднимитесь до предела и действуйте молотом справа. Дверь замурована в верхнем правом углу. Громите блоки, пока не обнаружите секретные врата. Как только путь будет проделан, шагайте к двери, входите и нажимайте секретную кнопку.

6.8 Этот секрет находится на Луне. Как до нее добраться? Да очень просто – летите вверх, пока на нее не наткнетесь. Там и будет секретная дверь.

Вот и все секреты игры The Kirby's Adventures. Как вы уже успели заметить, при прохождении игры в слоте сохраненной партии отмечается в процентах ваш ранг:

Hero of Lore	100%	Final Star	90%	Great Ace	80%
Star General	70%	Dream Warrior	60%	Dream Hunter	50%
Star Herald	40%	Swift Hunter	30%	Li'l Travel	20%
Son of Wind	10%	Water Drop	1%-9%	START	0%

Это не просто забава и поощрение тщеславия. От этого процента будут зависеть ваши бонусные игры по окончании приключений Кирби. Если вы просто выиграли и рейтинг меньше 100%, то будут доступны 4 игры. Три из них вы уже могли встречать при прохождении Кирби. А четвертая – это последовательный бой один на один с боссами. Но вот если ваш рейтинг 100-процентный, то вас ждет еще один приятный сюрприз. Это будет пятая игра под названием «Extra Games». На самом деле, это усложненный вариант The Kirby's Adventures, но теперь на старте будет дано только 2 жизни. Но есть и более простой вариант добыть «Extra Games». Просмотрите заставку до конца, и когда после имен авторов появится фраза «bye-bye», жмите кнопку **START**. Наконец, третий вариант – просто вернуться и открыть все секреты, необнаруженные ранее.





МАЛЕНЬКИЙ НЕМО: ХОЗЯИН СНОВ

Capcom • Количество игроков 1 • Аркада
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Ночь опустилась на Нью-Йорк. Все спят. На небе взошла полная луна, сияют звезды. В комнате спит маленький мальчик. Его имя – Немо. Но вдруг большой воздушный шар появляется перед окном его комнаты. Немо просыпается и идет к окну с целью выяснить, что происходит. С воздушного шара в его комнату спускается девочка в одежде клоуна и странной шляпе. Она сообщает ему, что принцессе страны снов нужна помощь, потому что Король кошмаров хочет уничтожить все хорошие сны и сам мир снов. Он также похитил ее отца, короля мира снов. Вы – единственная надежда, чтобы восстановить хорошие сны, спасти мир снов и спасти папу принцессы. Вы должны прорваться через 8 уровней жестоких врагов и боссов. Тогда вы сможете сразиться с Королем кошмаров.



Управление

Кнопка → – Идти вправо
Кнопка ← – Идти влево
Кнопка ↑ – Движение Немо вверх (работает только тогда, когда Немо находится в шкуре животного, если животное может двигаться вверх)
Кнопка ↓ – Если вы просто Немо, то присесть, если вы в шкуре животного, то движение вниз (если животное может двигаться вниз)
Кнопка «**Start**» – Пауза в игре.
Кнопка «**Select**» – Используйте для того, чтобы вылезти из шкуры животного
Кнопка «**A**» – Прыжок
Кнопка «**B**» – Немо кидается конфетами. Если вы кидаете во врага, то он на некоторое время замирает. Если вы кидаете конфету в животное, в шкуру которого можно залезть, животное открывает рот и ест конфеты. После того, как вы скормите три конфеты – животное забалдевает, и вы можете залезать в его шкуру. Также кнопка «**B**» используется для стрельбы магическим шаром из трости, которую вы найдете позже в игре.

Враги

В этой игре имеется весьма много врагов. Если у вас проблемы с ними, тогда прочтите этот раздел с некоторыми советами, которые, возможно, могут помочь вам.

Вот список всех врагов в игре: Летающая Рыба, Солдат Муравей, Злой Шар, Улитка, Лягушонок, Летучая Мышь, Дерево, Обезьяна Дискобол, Лягушка Переросток, Моллюск в Раковине, Большая Пчела, Злая Большая Птица, Висящий на Дереве Паук.

Летающая Рыба. Рыба выпрыгивает из воды и кусает вас. Рыбы бывают коричневого или оранжевого цвета. Внимание! Вы не можете убить эту рыбу, просто пробегайте мимо.

Солдат Муравей. Муравей, который летает. Он зеленого цвета и стреляет в вас зелеными шарами. Вы можете его убить, когда вы в шкуре животного, или просто пробегайте мимо него.

Злой Шар. Шары плывут вниз с неба. Злой шар белого цвета. Вы не сможете убить их, пока вы не получили силу животного – удар гориллы.

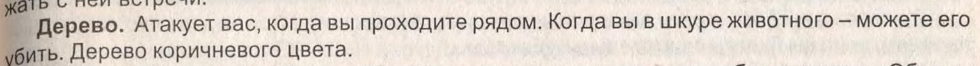




Улитка. Фиолетового цвета. Улитка имеет иглы на своей раковине. Вы можете ее убить, когда вы в шкуре животного.

Лягушонок. Маленький Лягушонок бегает на двух ногах. Лягушонок зеленого цвета. Лягушонок просто бежит на вас по экрану так, что избежать с ним встречи очень просто.

Летучая Мышь. Летучая мышь зеленого цвета. Атакует вас в полете на большой скорости. Довольно легко избежать с ней встречи.



Дерево. Атакует вас, когда вы проходите рядом. Когда вы в шкуре животного – можете его убить. Дерево коричневого цвета.

Обезьяна Дискобол. Обезьяна бросает в вас тарелки, когда вы пробегаете мимо. Обезьяна коричневого цвета. Весьма опасна. Вы можете ее убить, когда вы в шкуре животного.

Лягушка Переросток. Толстая лягушка. Лягушка черного цвета. Очень надоедливая. Весьма опасна.

Большая Пчела. Большая пчела имеет черно-белую полосатую раскраску. Летает вокруг вас как идиотка. Вы можете ее убить, когда вы в шкуре животного.

Моллюск. Обстреливает вас, выскакивая из-под земли на четвертом уровне. Вы не можете его убить. Моллюск оранжевого цвета.

Злая Большая Птица. Огромная птица с птенцом, сидящим в корзинке под ней. Птенцы кидаются яйцами, от которых вы должны уклоняться. Птица черного цвета и очень большая. Вы можете ее убить, когда вы в шкуре животного, лучше всего пчелы.

Висящий на Дереве Паук. Паук, который висит на дереве и хватает вас, когда вы проходите мимо. Вы можете его убить, когда вы в шкуре животного. Паук черно-белого цвета.

Бой с боссами

Имеются три босса этой игре, но они не появляются до последнего уровня. Используйте ваш волшебный шар, чтобы уничтожить их. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале, от одного (самый простой) до десяти (самый опасный).

В игре имеются всего три босса, но они достаточно сильны и вам будет достаточно трудно победить их. В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами. Может быть, они помогут и вам.

Король пингвин

Большой, жирный, зеленый пингвин, который нападет на вас с толпой пингвинят. Уровень сложности: 5.

Приготовьте магическую трость. Король пингвин появится на правом возвышении, так что подбегайте к этому месту и заряжайте магический шар (чем дольше вы заряжаете магический шар, тем больше вреда нанесете врагу). Затем стреляйте максимально часто до тех пор, пока пингвин не выпустит пузыри и пингвинят. Пузыри падают на вас сверху, так что маневрируйте. Пингвинята спускаются к вам вниз и начинают бегать справа налево – бейте их жезлом. После этого опять стреляйте в Короля пингвина. Далее все сначала, пара выстрелов, маневрирование, уничтожение пингвинят до тех пор, пока вы не убьете Короля пингвина.

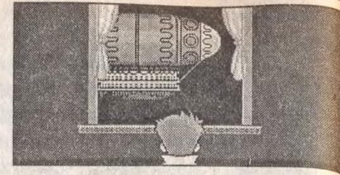
Птица пришелец

Птица пришелец немного напоминает акулу. Она синего цвета. Уровень сложности: 8.

Эта птица стреляет в вас огнем. Когда птица появится, выстрелите по ней максимально загруженным шаром, затем стреляйте максимально часто – берите количеством, а не качеством. Птица начнет плеваться в вас огнем и через некоторое время взлетит. Вот тут начинается самое интересное. Птица начнет пикировать на вас с неба, а вы должны очень быстро







маневрировать. После пяти-шести заходов птица опять сядет и начнет поливать вас огнем, здесь вы и должны успеть пару раз выстрелить по ней. Затем повторяется все с начала до тех пор, пока вы не убьете Птицу пришельца.

Король ночных кошмаров

Большой, страшный монстр. Лорд черного и синего цвета. Уровень сложности: 7.

Это последний босс, и если вы прошли двух предшествующих, то он не доставит вам особых проблем, если вы будете внимательны и быстры.

Вначале король будет крутиться вокруг вас и обстреливать своим языком. Выстрелите по языку шаром, чтобы он пропал. После этого стреляйте в лицо королю. Если вы загружаете шар слишком долго, тогда его язык вновь появится и блокирует выстрел, и не причинит королю ущерба. Так что опять берите количеством, а не качеством. Не стреляйте слишком долго. Отходите назад в углу, где он не может достать вас. Ждите, когда он начнет стрелять по вам из лазера, и перепрыгивайте через лучи. После этого снова уничтожайте его язык и стреляйте в лицо. И затем все с начала до тех пор, пока он не взорвется.

Друзья-животные Немо

Во время странствий по стране снов Немо встретит много странных существ. Некоторые животные – враги, некоторые – друзья. Накормив друзей животных конфетами, вы можете забраться в их шкуру. Когда вы забираетесь в шкуру животного, вы получаете все его возможности и то количество пунктов здоровья, которым обладает животное.

Мышь. Имеет пять пунктов здоровья. Специальные возможности: прошибает насквозь тонкие стены, карабкается на стены, бьет врагов. Мышь синего цвета.

Рыба. Имеет четыре пункта здоровья. Специальные возможности: очень быстро плавает. Рыба красного цвета.

Крот. Имеет четыре пункта здоровья. Специальные возможности: может копать. Используйте крота, чтобы попасть в подземелье. Крот серого цвета.

Ящерица. Имеет четыре пункта здоровья. Специальные возможности: когда вы в шкуре ящерицы, вы сможете вскарабкаться на любую вершину и пролезть в любую щель.

Лягушка. Имеет три пункта здоровья. Специальные возможности: когда вы в шкуре лягушки, вы можете подпрыгивать намного выше. Используйте это, чтобы забраться на высокие места. Вы также сможете намного лучше плавать, если вы – лягушка. Цвет угадайте сами (зеленый).

Пчела. Имеет четыре пункта здоровья. Специальные возможности: может лететь и стрелять иглами. Иглы – хорошее средство против плохих парней. Пчела желтая с черными полосками.

Горилла. Имеет шесть пунктов здоровья. Специальные возможности: может бить кулаком врагов, залезать на деревья. Горилла коричневого цвета.

Краб. Имеет четыре пункта здоровья. Специальные возможности: может копать песок. Краб зеленого цвета.

Прохождение

На каждом уровне вы должны найти определенное количество ключей, чтобы отпереть дверь в конце уровня. На последнем, восьмом уровне вам не надо собирать ключи, а надо дойти до конца уровня и убить Короля ночных кошмаров.







Уровень 1: Лес грибов

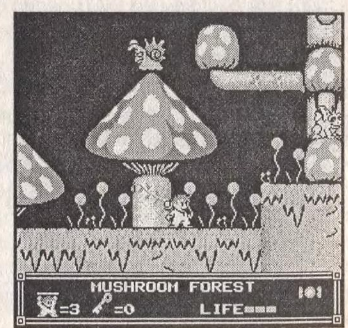
Цель уровня: собрать шесть ключей.

Вначале вы встретите странно одетого гнома, который скажет вам, что это слишком опасное место для такого маленького мальчика, как вы (ха-ха, ха-ха). Идите направо, подпрыгните на синем грибе. Скоро вы увидите зеленую лягушку. Накормите ее три раза леденцами, и вы превратитесь в лягушку! В шкуре лягушки идите направо и подпрыгните на синем грибе. Там вы найдете ваш ПЕРВЫЙ ключ! Далее между двух грибов будет лежать медицинская сумка. Идите направо, там вы увидите другую лягушку, можете накормить ее конфетами или, запрыгнув, уничтожить ее. От лягушки прыгайте вверх и забирайтесь на синий гриб. На вершине гриба находится второй ключ. Идите направо, вы увидите медицинскую сумку, за которой стоит большой красный гриб. На его вершине находится третий ключ. За грибом сидит крот. Накормите его конфетами и копайте к четвертому ключу. Копайте влево, пока не упретесь в стену, копайте вниз до тех пор, пока не попадете в секретное подземелье. Там лежит дополнительная жизнь и ящерица. Сев на ящерицу, выходите направо, вы окажетесь на грибе, с которого только что брали ключ. Опять залезайте в шкуру крота и копайте вниз. Прокопав достаточно глубоко, вы попадете в подземелье. В левом конце подземелья лежит пятый ключ. Взяв его, вылезайте из шкуры крота (крот не может прыгать) и бегите, уворачиваясь от летучих мышей, направо. За медицинской сумкой опять сидит лягушка – накормите ее и залезайте. Прыгайте по уступам через водопад и идите направо, пока не увидите ящерицу. Карабкайтесь на левую стену за последним шестым ключом. Затем направо до конца и в дверь. Уровень пройден.

Уровень 2: Сад цветов

Цель уровня: Собрать шесть ключей.

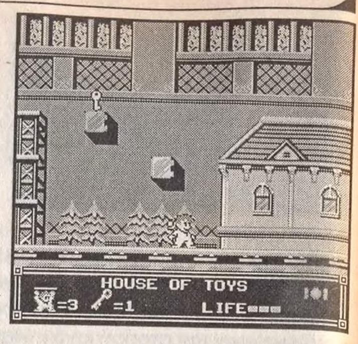
Вначале этого уровня вас встретит странное существо, напоминающее муравья. Он скажет вам, что его друг, которого зовут Оомпи, хочет с вами поговорить. Живет он под водой. Идите направо, прыгайте в воду и ныряйте. Вы попадете в подземелье, где и встретите Оомпи. Он скажет вам, что вам нужна ящерица, чтобы закончить этот уровень. Идите вправо и кормите гориллу. Когда вы верхом на горилле, залезайте на первое увиденное вами дерево. На вершине дерева будет лежать ключ и ящерица. Залезайте на ящерицу и спускайтесь вниз, затем залезайте в узкий проход под деревом. Идите направо, там вы увидите пчелу. Накормите ее, и вы превратитесь в пчелу, сможете летать и стрелять во врагов. Также здесь вы увидите второй ключ. Спрыгивайте, хватайте ключ и быстро летите назад на платформу. Затем летите вверх по проходу, там, на маленькой платформе, лежат медицинская бутылка и третий ключ. Будьте осторожны, не напоритесь на иглы, торчащие с потолка (одно касание игл – и вы мертвы). Около игл висит четвертый ключ. Летите дальше вправо до того, как увидите воду. На берегу вылезайте из пчелы и ныряйте под воду, если вы зайдете в воду в шкуре пчелы, то немедленно погибнете. Вы попадаете в подземелье, где находится пятый ключ и дополнительная жизнь. Далее идите вправо, не забывайте уворачиваться от валунов и перепрыгивать через ямы до тех пор, пока не выберетесь на поверхность.



На поверхности садитесь на ящерицу, недалеко от ящерицы на дереве шестой ключ и медицинская бутылка. Затем направо до конца и в дверь. Уровень пройден.



Уровень 3: Дом игрушек



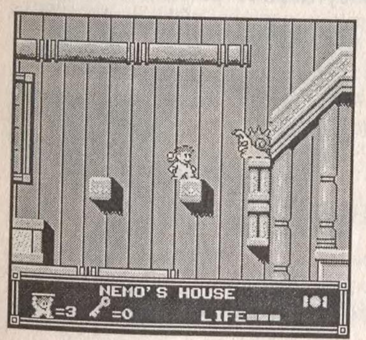
Цель уровня: Собрать шесть ключей.

На этом уровне ключей не шесть, а восемь, так что если вы пропустите какой-нибудь ключ, то не волнуйтесь, в самом конце уровня есть два ключа, которые очень легко взять. Первое, что вы увидите, это дом, полный игрушек. Сразу же хватайте два ключа, затем залезайте на лестницу. Прыгайте к дому рядом с вами, там вы найдете третий ключ. Затем спускайтесь вниз на поезд. Когда вы залезете на поезд, он поедет. Во время поездки на поезде вы должны уворачиваться от висящих блоков и летящих на вас врагов. Во время поездки вы также увидите множество медицинских бутылок, но их сбор связан с большим риском. Мой совет – лучше их не трогать, так как вы потеряете больше здоровья, стараясь их взять, чем они вам восстановят. Когда вы, наконец, приедете, вы увидите уже знакомые вам шипы, тут же на вас нападут белки. Недалеко от этого места находится четвертый ключ. Не так далеко вправо от четвертого ключа лежат пятый и шестой ключи. Будьте осторожны! После шестого ключа на вас начнет падать крыша, но есть несколько мест, где вы можете избежать удара. После крыши и будут лежать два лишних ключа. Затем направо до конца и в дверь. Уровень пройден.

Уровень 4: Ночное море

Цель уровня: Собрать пять ключей.

Идите направо, вы встретите льва, который скажет вам, что вы можете использовать крабов, накормив их (как будто без него не догадались). Идите вправо и прыгайте в воду, под водой лежит первый ключ. Далее залезайте на краба и прыгайте на корабль. Слева на корабле лежит второй ключ. Затем зарывайтесь в песок под кораблем и копайте вниз, пока не попадете в секретное подземелье. Выбравшись из подземелья, вы окажетесь опять на корабле. Слезайте с краба и всплывайте на поверхность. Тут вы впервые встретитесь с Лягушками переростками. Они очень надоедливые! Я их просто ненавижу!!! Идите вправо, в самый верхний туннель. В туннеле будет лежать третий ключ и лягушка, которую вы должны взять. Затем идите в нижний туннель, который немного длиннее и ведет вниз. Там вы увидите два туннеля. Один соединяется с водой, другой кончается тупиком. Идите во второй и вас телепортируют в новое место. В этом туннеле плывите вверх, там лежит четвертый ключ. Потом идите вправо до конца уровня. Там будет сидеть краб, которого вы должны оседлать. Используйте краба, чтобы отрыть из песка пятый ключ. Уровень пройден.



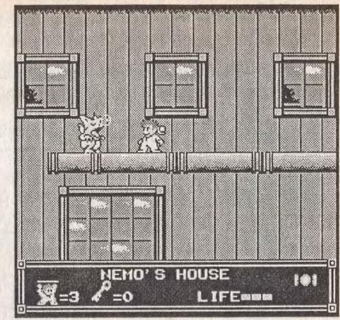
Уровень 5: Дом Немо

Цель уровня: Собрать семь ключей.

Большая жирная крыса подходит к вам и сообщает, что вы находитесь в вашем доме.

Прыгайте вверх и слева берите лягушку. Лягушка вам нужна на протяжении всего этапа. Выходите из туннеля, прыгайте вверх и идите направо. Будьте осторожны, здесь много врагов, кидающих в вас зеленые шары. Идите направо и запрыгивайте наверх. Идите в туннель, где слева лежит первый ключ, выходите направо из туннеля. Теперь идите прямо по дороге, возьмите медицинскую сумку до того, как увидите лестницу.





Поднимайтесь по лестнице и идите направо. Здесь будет много летучих мышей, так что будьте осторожны. Идите направо до тех пор, пока не упретесь в большую стену. Чуть ниже будет Обезьяна дискобол, кидающая диски. Запрыгните на нее, пока вы в шкуре лягушки. Убейте следующую обезьяну и прыгайте в яму серого цвета рядом с обезьяной.

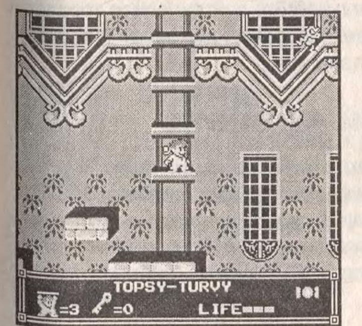
Поверьте мне! Вы не умрете, а попадете в секретное место. Здесь идите налево и спускайтесь вниз. Тут вы увидите второй ключ, пока проходите мимо. Вылезайте из лягушки и проходите через коробки (вы не можете пройти, если вы в лягушке). Там будет ящерица, кормите ее и возвращаетесь обратно. Карабкайтесь на стену и берите второй ключ и медицинскую сумку. Возвращайтесь обратно и вылезайте наверх.

Берите слева пчелу и вылетайте из этой комнаты. Расстреляйте Обезьяну дискобола иглами и исследуйте верхние этажи с помощью пчелы. Там вы найдете третий ключ рядом с лампой. Идите налево до тех пор, пока не увидите четвертый ключ. Здесь будет много Обезьян дискоболов и между ними очередной проход в секретное место. Летите направо, и вы увидите пятый ключ. Двигайтесь направо и вылетайте в дыру. Там вы увидите мышь – не трогайте ее пока, летите налево, пока не увидите шестой ключ. Теперь возвращайтесь обратно и берите мышь. Верхом на ней поднимайтесь на самый верх и разбивайте все камни, кроме самого нижнего. С этого камня подпрыгивайте и хватайте седьмой ключ. Когда вы взяли последний ключ, копайте вниз до тех пор, пока не дойдете до промежутка в камнях. Спускайтесь туда и идите направо до пчелы, кормите пчелу и летите к двери. Уровень пройден.

Уровень 6: Облака и крыши

Цель уровня: Собрать шесть ключей.

Все ключи лежат в конце этого уровня, так что не волнуйтесь. В начале уровня вы опять встретите какое-то сверхъестественное животное, которое расскажет вам о крышах города. Идите направо, уворачивайтесь от падающих с неба шаров, прыгайте на облако. Через три облака вы попадете к пчеле – кормите пчелу и летите вправо. Там вы увидите лягушку, забудьте про нее, она бесполезна. Теперь вы должны лететь по облакам вверх. Будьте внимательны! Вы должны лететь очень быстро! Пчела не может долго лететь, поэтому садитесь отдыхать на облака, иначе вы погибнете. Теперь идите вправо, вы уведите фиолетовый брошенный дом на заднем плане. Залетайте на крышу, вылезайте из пчелы и берите ящерицу. Спускайтесь и пролезайте в узкий проход (вот почему бесполезна лягушка). Теперь приготовьтесь прыгать с облака на облако снова. Но на сей раз вы будете двигаться вниз. Будьте осторожны, не упадите на землю, иначе придется начинать с начала. Когда вы, наконец, доберетесь вниз, идите на право. Там вы увидите все шесть ключей, соберите их и идите к двери. Уровень пройден.



Уровень 7: Большой дом

Цель уровня: Собрать семь ключей.

Идите налево до первого ключа. Берите его и возвращайтесь обратно, запрыгивайте наверх. Идите налево, вы увидите второй ключ и лягушку – берите ее. Идите направо до пчелы и берите ее. В правом углу за Обезьяной дискоболом лежит третий ключ. Летите вверх и берите четвертый ключ в левом верхнем углу. Тут же внизу берите мышь и, пробив наверху перегородку, идите направо. Спускайтесь вниз, по



дороге берите медицинскую сумку и пятый ключ. Двигайтесь направо, там наверху будет пчела – залезайте на пчелу. Летите вправо до тех пор, пока в потолке не увидите две дыры. В левой дополнительная жизнь, а в правой шестой ключ. Летите направо до конца, до двери. Седьмой ключ лежит под платформой двери, летите и хватайте его. Идите к двери. Уровень пройден.

Уровень 8: Земля ночных кошмаров. Часть первая

Цель уровня: просто дойти до конца уровня и убить босса.

Идите направо, кормите ящерицу и продолжайте идти направо. Прыгайте с платформы на платформу, уворачиваясь от летучих мышей, избегая смертоносных шипов. Продолжайте идти направо. Будьте внимательны! Из лавы вверх вылетает огонь. Продолжайте идти направо, залезайте на дерево, если надо, берите медицинскую сумку.

С дерева запрыгивайте на платформу и вправо. Преодолев очередной поток лавы, вы попадете к первому боссу – Королю пингвинов. Если возникли проблемы, смотрите раздел «Бой с боссами».

Уровень 8: Земля ночных кошмаров. Часть вторая

Цель уровня: просто дойти до конца уровня и убить босса.

Идите направо, избегайте встречи с крокодилами. Идите до конца платформы, затем возвращайтесь обратно. Прыгайте в левую сторону и идите вправо до тех пор, пока не увидите ящерицу – кормите ее. Поднимайтесь вверх и идите вправо. Далее опять будут реки лавы с летающим огнем. Преодолев это препятствие, прыгайте влево и цепляйтесь за стену. Поднимайтесь вверх и кормите лягушку. Когда вы взяли лягушку продолжайте идти вправо, через очередные реки лавы. Преодолев поток лавы, вылезайте из лягушки, на соседнем экране вы увидите движущиеся вниз платформы с иглами. Идите вправо и прыгайте в воду. В воде переключайтесь на волшебную трость и бейте ей крокодилов. Когда вы пройдете воду, запрыгивайте на платформу и продолжайте двигаться вправо. Далее опять будут падающие вниз платформы с иглами. Преодолев и эти платформы, вы попадете ко второму боссу – Птице пришельцу. Если возникли проблемы, смотрите раздел «Бой с боссами».

Уровень 8: Земля ночных кошмаров. Часть третья

Цель уровня: просто дойти до конца уровня и убить босса.

Идите направо до ящерицы, кормите ее. Теперь идите вправо до тех пор, пока наверху не увидите пчелу, кормите ее. Возвращайтесь назад, но будьте осторожны, вас атакуют летучие мыши. Пролетайте под коробками и летите влево до тех пор, пока не увидите мышь, кормите ее. Будьте осторожны, пока кормите мышь, она может вас столкнуть вниз, и вы потеряете жизнь. Идите направо, и через некоторое время вы увидите на заднем плане Лорда кошмаров. Идите направо, перепрыгивая через ямы в полу. Далее вправо до тех пор, пока не увидите медицинскую сумку и воду. Слезайте с мыши, она не может плавать, и прыгайте в воду. Идите вправо и падайте в белый мигающий промежуток в полу. Вы попадете к последнему боссу – Королю ночных кошмаров. Если вы его забили – Congratulations! Поздравляем!



Код для прохода на любой уровень

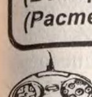
На первом экране (после вступительного мультика) нажмите такую комбинацию кнопок: кнопка ↑, кнопка «**Select**», кнопка →, кнопка ←, кнопка «**A**», кнопка «**A**», кнопка «**B**». Под словом «**Start**», появится фраза "**DREAM SELECT**". Переведите курсор-кровать на этот пункт, и нажмите кнопку «**A**», и вы услышите пищащий звук. Нажимайте кнопку «**A**» один раз, чтобы попасть на второй уровень, два раза, чтобы попасть на третий уровень, и так далее до восьмого.

MEGA MAN 6

СВЕРХЧЕЛОВЕК 6

Capcom • Количество игроков 1 • Action
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

В 2000 каком-то году нашей эры состоялся первый ежегодный турнир, в котором приняли участие 8 сильнейших роботов мира. Однако мистер X, спонсор турнира, захватил контроль над всеми ними и начал воплощать в жизнь свой план по захвату контроля над всем миром. Его речь слышали все. «Пришло время сказать вам правду. Я манипулировал доктором Wily с самого начала, но теперь я не нуждаюсь в его помощи. Приди и узри мою силу, Сверхчеловек». Итак, таинственный мистер X захватил контроль над восемью сильнейшими роботами в мире. KNIGHT MAN (Рыцарь), YAMATO MAN (Ямато), CENTAUR MAN (Кентавр), WIND MAN (Ветер), BLIZZARD MAN (Ураган), TOMAHAWK MAN (Томагавк), PLANT MAN (Растение) и FLAME MAN (Пламя) теперь подчиняются ему.



Управление

Во время игры используются все кнопки джойстика.

← – Движение влево.

→ – Движение вправо.

↑ – Подняться по лестнице. В главном меню используется для перемещения курсора.

↓ – Спуститься по лестнице. В главном меню – перемещения курсора.

«A» – Прыжок на месте. Чем дольше вы будете удерживать кнопку нажатой, тем выше подпрыгнете. В прыжке можно управлять полетом Сверхчеловека, нажимая **←** или **→**. Второе назначение этой кнопки – активация летного устройства (как это делается, рассказано ниже, в описании оружия и устройств). В главном меню используется для выбора пункта.

«B» – Стрельба, позволяет вам стрелять тем оружием, которое у вас выбрано. Стрельба из некоторых видов оружия требует дополнительных действий, что подробно описано для каждого оружия.

«START» – Пауза в игре и выбор оружия и специальных устройств. В главном меню используется для выбора пункта.

↓ + A (Прыжок) – Подкат – специальный прием, позволяющий пролезть в узкие щели или избежать атаки противника. Подкат нельзя использовать с некоторыми устройствами. Подкат – не вид атаки, им нельзя атаковать врагов. Коснувшись в подкате противника, вы потеряете здоровье.

Меню

Для начала новой игры поставьте треугольный курсор напротив верхнего пункта меню и нажмите **«Прыжок»** или **«Старт»**. Появится экран, на котором можно выбрать любой из восьми уровней игры. В игре нет строгого порядка прохождения уровней, но описание прохождения всех уровней написано так, что у вас может что-то не получиться, если вы будете проходить их в другом порядке. Выбор любого уровня осуществляется перемещением мигающей рамки на портрет робота. Подтверждение выбора – **«Прыжок»** или **«Старт»**.







Если вы желаете продолжить игру, введя известный вам пароль, то в главном меню выбирайте нижний пункт «**PASS WORD**».

Чтобы ввести пароль, вы должны поставить курсор в клетку, на которой пересекаются строка с соответствующей буквой и столбец с соответствующей цифрой, и нажать «**Прыжок**». В клетке появится красный кружок. Если по ошибке вы поставили его не там, где надо, просто нажмите «**Прыжок**» еще раз. Выделив таким образом пять нужных клеток, наведите курсор на надпись «**END**» («**ВСЕ**»), которая расположена справа от поля ввода пароля. Чтобы перейти туда, просто нажимайте ➔ или ← на джойстике. Если вы все ввели правильно, то попадете на экран выбора уровня (как в нем действовать, описано выше).

Если вы нажмете во время игры кнопку «**Старт**», то окажетесь в экране выбора оружия и снаряжения. Экран условно можно разделить на три части. В самом верху будут нарисованы человечки. Самый левый есть всегда, его выбор означает, что вы не используете никаких особых устройств, а для стрельбы будете использовать Разрушитель «Mega Blast», который есть у вас самого начала. Средний человечек появится, когда вы добудете устройство для полетов. Выбрав его, вы сможете летать (как это делается, описано далее). Правый человечек появляется с получением силового скафандра. Его использование позволяет разрушать некоторые стены.

В средней, самой большой части экрана, указаны все доступные вам виды оружия, их английские названия и запас энергии. Если полоса запаса энергии пуста, оружие можно выбрать, но стрелять оно не будет. Вначале здесь будет только ваш Разрушитель, но, проходя уровни, вы будете расширять этот список.

Под оружием, в трех небольших окошках, указаны слева направо: количество энергетических контейнеров, которые есть у вас в запасе; наличие или отсутствие распределителя энергии (если окошко пустое, значит, распределителя у вас нет); количество ваших жизней.

Для выбора нужного оружия или устройства подсветите его и нажмите «**Прыжок**» или «**Старт**». Вы выйдете из этого экрана обратно в игру и сможете использовать выбранный предмет. Исключение составляет энергетический контейнер – использовав его, вы целиком восстановите свое здоровье, но из экрана не выйдете.

Общие законы игрового мира

Начав новую игру или введя пароль, вы попадете в экран выбора уровня. Игра построена таким образом, что уровни можно проходить в любом порядке. Однако я рекомендую проходить так, как они описаны. В этом случае вы вначале попадаете не на самые легкие уровни и, пройдя их, получите необходимое в дальнейшем снаряжение. Выбрав уровень, действуйте в соответствии с описанием, и вы пройдете его с минимальными потерями. Многие места имеют множество способов прохождения, описывать их все бессмысленно и невозможно, поэтому, если вы где-то поступите не так, как это предлагал сделать я, ничего страшного не будет. Возможно, в некоторых местах вы найдете даже более удачные способы преодоления препятствий.

Если вы вводили пароль, то портреты некоторых противников будут заменены на ваш. Это значит, что босса этого уровня вы уже победили. На этот уровень можно отправиться снова и пройти его еще раз, но босса в финале уже не будет.

На некоторых уровнях (тех, где вы будете получать контейнеры с символом для получения механической птицы Beat) есть не один, а два босса. Один из них истинный и победив его, вы получите его оружие и контейнер с символом. Второй босс – ложный, и победа над ним даст вам





только его оружие. При этом по сложности и тактике прохождения они не различаются, поэтому нет никакого смысла убивать ложного босса.

После победы над боссом вы получите определенный пароль и, введя его в следующий раз, начнете игру с этого места. Также на экране, где вам будет дан пароль, вы можете выбрать один из двух пунктов в нижнем меню. «STAGE SELECT» – «ВЫБОР УРОВНЯ» – возвращает вас в экран выбора уровня. «CONTINUE» – «ПРОДОЛЖИТЬ» – вы опять попадете в начало того уровня, который только что прошли, и сможете пройти его еще раз, хотя зачем это надо, непонятно.

Пароли есть только для восьми уровней. После того, как вы отправитесь на девятый уровень – «мистер X» – вы перестанете получать пароли после прохождения уровня. Это серьезный недостаток игры, потому что вам за один присест придется пройти еще 8 уровней, а это нелегко. Поэтому, прежде чем идти на девятый уровень, отдохните как следует и будьте уверены, что у вас в запасе много времени.

Несколько общих советов

Проходя любой уровень, старайтесь как можно реже возвращаться обратно. Все противники, которых вы уже одолели, появятся снова.

После уничтожения некоторых противников от них будут оставаться призы, их можно (и нужно) подбирать. Теоретически можно ходить туда-сюда по экрану, убивая появляющихся врагов и собирая остающиеся призы, набрать кучу жизней и контейнеров с энергией, но это не совсем честно и совсем не интересно.

Помните, что если вас коснется противник или снаряд, вы не только потеряете здоровье, но и накопленную для выстрела или удара энергию.

Чтобы ухватиться за лестницу в прыжке или полете, нажмите ↑ или ↓.

В тяжелой ситуации, когда осталось мало здоровья, проверьте, не завалялся ли у вас энергетический контейнер.

Записывайте пароли, которые будете получать после прохождения уровней. В этом описании даны некоторые пароли, но, возможно, ваши будут лучше. Ведь в пароле кодируется не только информация о пройденных этапах, но и о количестве ваших жизней и количестве энергетических контейнеров, которые есть в вашем распоряжении.

Есть одно замечание, не имеющее прямого отношения к игре, но объясняющее один из недостатков описания. В тексте довольно часто встречаются фраза типа «накопите энергию для выстрела». Подразумевается, что большую часть времени вы двигаетесь, используя Разрушитель. Все эти фразы относятся к нему. Если вам предлагается накопить энергию для удара, значит, вы должны быть в силовом скафандре.

Снаряжение, оружие

Устройство для полетов – вы получаете его после победы над Растением. Для использования выбирайте среднего человечка вверху экрана, и вы сможете летать. Конечно, не как птица, но какое-то время в воздухе вы продержитесь. Для полета нажмите и не отпускайте «прыжок». Сначала вы просто подпрыгните, но потом у вас за спиной заработает двигатель, и вы подниметесь еще выше. Таким образом можно преодолевать большие пропасти, перелетать врагов и даже улетать на экран, расположенный выше. Однако помните, что запас энергии этого устройства ограничен. Также вы начнете падать, если отпустите «прыжок». Чтобы перезарядиться, вы должны просто ненадолго приземлиться. С этим приспособлением вы можете стрелять только маленькими одиночными зарядами и не можете использовать подкат.

Силовой скафандр – вы получаете его после уровня Пламя. Для использования выбирайте правого человечка и ваша сила и защита увеличатся. Радиус атаки у вас очень сильно уменьшится, но вы сможете уничтожать некоторые блоки и врагов, от которых пули просто



отскакивают. Удерживая «**Стрельбу**», вы сможете накопить достаточно энергии, чтобы уничтожить блок или противника. В силовом скафандре вы не можете пользоваться подкатом, а стрелять сможете всего на несколько шагов.

Распределитель энергии – его вы находите на уровне Томагавк. Это устройство нельзя выбрать и использовать. Если распределитель у вас есть, то, когда вы будете подбирать боеприпасы, он сам будет заряжать то оружие, которое в этом больше всего нуждается (если у вас в руках будет какое-либо оружие, то зарядится именно оно). Если же у вас нет распределителя, то заряжаться будет то оружие, которое у вас в руках (если в руках нет оружия (то есть используется Разрушитель, не требующий перезарядки), то взятие приза ничего не даст). Больше распределитель ничего не умеет и ни зачем не нужен.

Оружие, используемое вами:

Mega Buster – Разрушитель – единственное оружие, которое у вас есть в начале. Может накапливать энергию для выстрела. Максимальным зарядом снимает у противника очень много энергии.

Fire Blast – Огненная Стена – получаете после победы над Пламенем. Снаряд летит не очень далеко от вас, но, коснувшись какого-либо препятствия, превращается в огненную стену, которая держится некоторое время. Враг, коснувшийся ее, погибает.

Blizzard Attack – Снежная Атака – получаете после победы над Ураганом. Оружие выстреливает сразу четыре снежинки, летящие от вас под разными углами. Его хорошо использовать в упор, против больших противников. Недостаток – пока все снежинки не исчезнут с экрана, нельзя выстрелить еще раз.

Plant Barrier – Растительный Барьер – получаете после победы на Растением. Это не совсем оружие. Вокруг вас начинает вращаться кольцо из четырех шариков. Любой, кто коснется этого кольца, будет уничтожен. Стрелять им или отделить его от себя невозможно.

Silver Tomahawk – Серебряный Томагавк – получаете после победы над Томагавком. Очень мощное оружие. После выстрела сперва опускается немного вниз, а потом круто уходит вверх и вперед. Незаменимо в некоторых ситуациях.

Yamato Spear – Копье Ямато – получаете после победы над Ямато. Это оружие почти не отличается от вашего Разрушителя. По горизонтали летят стрелки, то поднимаясь немного вверх, то немного опускаясь. Ничего особенного, но в сложной ситуации может помочь.

Knight Chain – Рыцарская Цепь – получаете после победы над Рыцарем. Вы будете кидать в противников шипастые шары. Пролетев некоторое расстояние, шар разворачивается и летит обратно к вам. Это единственное оружие, направление выстрела которого, можно менять по своему желанию. Если вы будете держать ↑, при стрельбе, шары полетят не прямо, а по диагонали вверх и в сторону. То же самое произойдет, если держать ↓ и стрелять – шары полетят по диагонали вниз.

Centaur Flash – Вспышка Кентавра – получаете после победы над Кентавром. Это единственное оружие массового поражения в игре. Использовав его, вы уничтожите всех небольших противников на экране. Оно абсолютно бесполезно против боссов или просто больших врагов, но иногда может хорошо помочь.

Wind Storm – Смерч – получаете после победы над Ветром. Небольшой смерч движется по полу до ближайшего противника. Оружие бесполезно применять против летающих врагов, но с наземными оно может помочь.

Beat – Птица – получаете, собрав все буквы имени. Beat – именно имя механической птицы-защитника. Это тоже не совсем оружие. Нажав «**Стрельбу**», вы вызовете птицу, которая будет атаковать ваших врагов. Ее полет не





контролируется, но она сама знает куда надо лететь. Против больших противников и боссов она не поможет, но быстро уничтожить неудобного противника ей вполне по силам.

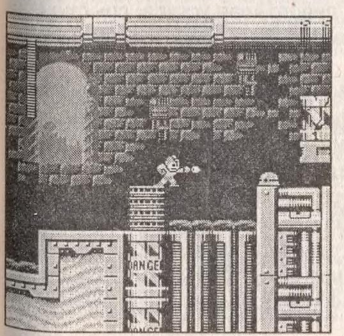
Прохождение

Уровень 1. FLAME MAN / ПЛАМЯ

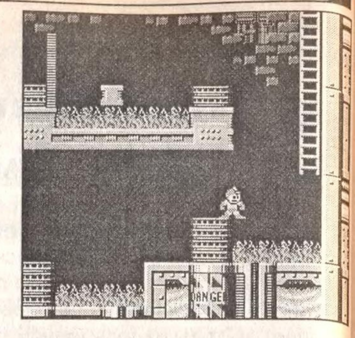
Бегите направо. Первое, что вам попадется – яма с маслом. Над ней есть мостик, можно запрыгнуть на него и пройти сверху. Если вы все же свалитесь в яму – ничего страшного. В масле вы двигаетесь медленнее и не так высоко подпрыгиваете, но здоровье не теряете. Вскоре вам встретится первый враг – маленький человечек, который прячется под каской и выглядывает из-под нее только для того, чтобы выстрелить. Будьте осторожны, он стреляет по трем направлениям сразу. Чтобы он выглянул, к нему нужно подойти достаточно близко. Стрелять в него нужно в тот момент, когда он выглядывает, иначе снаряды будут отскакивать от каски. Избавьтесь от него и смело идите дальше.

Вам придется пройти еще две ямы с маслом, на правом краю которых будут такие же человечки. Над первой ямой будет мостик, на котором лежит энергетическая таблетка, но ее не достать, без устройства для полетов. После третьего (и последнего) человечка будет блок, загораживающий проход так, что остается только узкая щель внизу и проход сверху. Используйте подкат, но учтите, что сразу за этой щелью будет пропасть, упав в которую, вы потеряете жизнь. Чтобы избежать этого, во время подката держите ➔.

Благополучно миновав пропасть, идите дальше. Теперь вы встретитесь с новыми врагами. Это красные роботы, которые летят через экран и сбрасывают огонь. Будьте осторожны. Упав, он горит еще некоторое время и его нельзя касаться. Кроме того, если огонь упадет в яму с маслом, он подожжет его и ходить там станет нельзя. Прыгайте по мостикам, чтобы не свалиться вниз. Когда вы дойдете до второго мостика, у вас появится выбор; можно будет прыгать дальше верхом или спуститься вниз. Наверху нет ничего интересного. Вам придется миновать две масляные ямы, отстреливаясь от роботов, бросающих вниз огонь. Скорее всего, им удастся поджечь масло в ямах, так что прыгайте осторожно. После второй ямы вы увидите лестницу, ведущую наверх. Если же вы пойдете в этом месте низом, то вам попадется на пути бросающий огонь робот и яма с маслом, миновав которую, вы сможете подобрать энергетическую таблетку. Потом встаньте на самый край ямы, прыгайте к лестнице, хватайтесь за нее и ползите вверх. Вы выберетесь на экран, на котором будут две большие пушки, а справа лестница дальше наверх. Пушки могут стрелять только прямо или по диагонали, так что не представляют собой особой сложности. Накопите максимальный заряд энергии (удерживайте «**Стрельбу**»), подождите, пока над вами пролетит пуля, подпрыгните на месте и выстрелите в пушку. Вторую пушку можно не уничтожать. Пробегите по выступу и с его правого края прыгните на лестницу, после чего быстро заползайте наверх. Выбравшись на новый экран, не задерживайтесь на лестнице. Забирайтесь до конца вверх и отойдите в сторону. Справа от вас, на самом краю экрана, будет сидеть робот, напоминающий черепаху в панцире. Время от времени панцирь раскрывается и оттуда вылетает бомбочка, которая упадет в то место, где вы стояли в момент ее вылета. Просто так черепаху не убить – она очень прочная. Накопите максимальный заряд для выстрела и стреляйте в нее. Она улетит в сторону и взорвется. Таким образом, вам нужно пройти еще двух черепах. Последнюю (то есть третью) надо убить так, чтобы не улетела за край экрана. Дело в том, что она стоит на







краю ямы с маслом и после того, как вы ее убьете, она упадет в масло и превращается в плотик. Наверху этого плотика есть кнопка. Подпрыгивая на мостике, вы нажимаете кнопку, и плотик двигается. Таким образом вы доберетесь до другого края этой ямы. Над вами будет мостик с энергетической таблеткой, но ее не достать без устройства для полетов.

Добравшись до края ямы, запрыгивайте на уступ, перепрыгивайте пропасть и смело двигайтесь дальше. Вы встретите еще одну черепаху, которую тоже нужно превратить в плотик. Переплывите яму с маслом, но будьте внимательны: над вами будут пролетать кидающие огонь роботы, которые подожгут масло под вами, так что, подпрыгивая, чтобы пострелять по ним, или уворачиваясь от их огня, не свалитесь с плота. Как только появится мостик, перестаньте двигать плот и накопите полную энергию для выстрела. На правом конце этого мостика стоит черепаха – избавьтесь от нее. Встав на мостике, накопите полную энергию и прыгайте на следующий, где стоит последняя черепаха. Превратив ее в плот, плывите, но имейте в виду, над вами опять будут пролетать бросающие огонь роботы.

Добравшись до конца ямы (которая к этому времени наполнена уже не маслом, а огнем), прыгайте на уступ. Пройдя по нему и избавившись от врагов, увидите внизу шипы. Перепрыгивайте их и бегите вправо. Добежав до лестницы, спускайтесь по ней вниз.

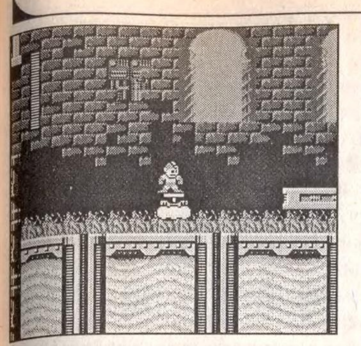
Вы попадете на экран, в котором будут уже знакомые вам большие пушки, но на этот раз их будет три. Не спускаясь с лестницы, накопите энергию для выстрела, потом слезайте вниз и избавляйтесь от первой пушки. Дальше можно действовать двумя путями, но в любом случае, действовать придется быстро. Можно набрать много энергии, спрыгнуть с уступа, на котором вы стоите, и в полете сбить левую пушку, после чего сразу запрыгнуть на второй уступ, чтобы вас не задели выстрелы последней пушки. Ее можно будет не трогать, а спокойно спускаться по лестнице вниз. Второй вариант действий состоит в том, чтобы уничтожить все пушки. Вы набираете полную энергию, прыгаете вниз, но не стреляете в полете, а, опустившись до конца и развернувшись, уничтожаете правую пушку. После этого можно спокойно копить энергию для последней пушки. В любом случае, имейте в виду, что, спускаясь со своего уступа, необязательно подпрыгивать. Просто двигаясь влево, вы начнете падать, но не заденете пушку. Разобравшись с этим экраном, спускайтесь по лестнице вниз.

Оказавшись внизу, вы увидите ездящую по уступу платформу справа от вас. Стрельбой от нее не избавиться, даже самой мощной. Для ее уничтожения необходим силовой скафандр, но у вас его нет, поскольку именно победа над боссом этого уровня позволит вам его получить. Но если противника нельзя уничтожить, его всегда можно перехитрить. Платформа ускоряет свое движение, когда вы встаете на один с ней уступ, но двигаться она будет в ту же сторону, что и раньше. Таким образом, как только она немного отъедет от левого края уступа, прыгайте на него, платформа будет удаляться от вас. Как только она развернется и двинется к вам, перепрыгивайте через нее и прыгайте на следующий уступ.

Дальше на вашем пути будет стоять большой робот, который бросается огнем в вашу сторону. Он не очень мощный и уничтожить его нетрудно, но не забудьте, что его огонь опасен для вас. Поднявшись на несколько уступов вверх, внизу вы увидите яму с маслом. В нее можно спокойно спрыгивать, поджигать ее никто не станет. Вы окажетесь перед уступом с ездящей платформой. Прежде чем обманывать ее, накопите энергию для выстрела. За этим уступом будет еще одна яма, а за ней уступ, на котором стоит большой робот, бросающий огонь. Постарайтесь убить его быстро или хотя бы запрыгнуть на свободное место на уступе прямо перед ним. Если вы останетесь в яме с маслом, а он его подожжет, у вас возникнут серьезные трудности. Разобравшись с ним, двигайтесь дальше по площадкам. Две из них свободны, но потом будет уступ







с очередным роботом. Покончив с ним, перепрыгивайте через пропасть и опускайтесь на уступ. Справа от вас будет площадка, на которой стоит еще один большой робот. Постарайтесь разобраться с ним прежде, чем он подожжет масло в яме под собой, чуть позже вам это очень пригодится. Энергетическую таблетку можно забрать, прыгнув к ней со свободной площадки, которая расположена немного правее.

Если робот не успел поджечь масло, по нему можно пройти вправо и аккуратно забрать контейнер с энергией. С той площадки, с которой вы прыгали за таблеткой, вам теперь надо прыгнуть на правую площадку и обмануть там очередную ездящую платформу. Прежде чем сделать это, накопите максимальную энергию для выстрела, так как сразу за ней площадка занята большим роботом, который кидает в вас огонь. Убив его, прыгайте на маленькую площадку и дальше вправо на уступ. С этого уступа вам надо прыгнуть на площадку и сразу же – на следующую. Над вами будет площадка с двумя большими роботами, но они в вас попасть не могут, хотя и подожгут масло под вами. Не имея специального оружия, вам их не убить. Накопите энергию для выстрела и прыгайте на маленькую площадку справа от вас. Вы увидите еще одного большого робота, которого надо убить побыстрее. Разделавшись с ним, как можно быстрее перебирайтесь на его площадку, но остерегайтесь той пары роботов, которая засела у вас над головой. Оказавшись в безопасности, накопите энергию и осторожно спрыгивайте на уступ перед следующим роботом. Убейте его и можете заходить к боссу этого уровня.

Босс – Пламя – не самый приятный противник. Он стреляет огненными сгустками (по три за один раз) и может вызывать огненные перегородки из пола. Касаться перегородок нельзя, а стрелять в них бесполезно. Между ними есть небольшое расстояние, старайтесь встать туда. Сгустки можно перепрыгивать и стрелять в это время во врага. От его прыжков можно уходить, используя подкат. За победу над ним вы получите силовой скафандр и Огненную Стену.

Уровень 2. BLIZZARD MAN / УРАГАН

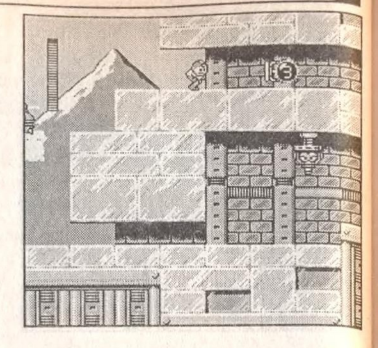
Двигайтесь вправо, пока не доберетесь до уступа, на котором стоит механический морж. Когда вы подойдете к нему достаточно близко, он начнет стрелять снежными комками, которые летят от его головы по диагонали вниз. Если подойти к нему совсем близко, он не сможет попадать в вас и можно спокойно с ним разобраться. Однако подходите осторожно, потому что касаться его нельзя.

Когда пойдете дальше, увидите площадку над пропастью. Под ней будет цифра 3. На самом деле это мина замедленного действия. Как только вы коснетесь кнопки, цифра начнет уменьшаться, и как только она дойдет до 0, мина взорвется. Не стоит в это время находиться поблизости от нее, вас может зацепить взрывом. Пройдя по мине или перепрыгнув ее, вы пойдете дальше и скоро повстречаете шар с пропеллером, который висит в воздухе на одном месте. Пока он не шевелится, с ним ничего нельзя сделать – ваши выстрелы просто отскакивают от него, расстреливать его нужно в тот момент, когда он вытягивается и начинает осматривать окрестности. В это время он уязвим. Расстреляв его, пройдите вперед.

Скоро вам встретятся два механических моржа, стоящих на ледяных уступах. Первого лучше расстрелять издалека, а со вторым все совсем просто. Подойдите вплотную к уступу, на котором он стоит. Теперь подпрыгивайте и стреляйте в него, пока он не рассыплется. Будьте осторожны, двигаясь по льду. Он очень скользкий и прервать движение будет совсем не просто. Энергетическую таблетку невозможно достать без устройства для полетов. Поскакав по уступам, вы дойдете до небольшой развилки. Здесь можно прыгать вверх по минам, пока не доберетесь до ледяного коридора, который никем не охраняется. Коснитесь мины, закрывающей про-







ход, и немного отойдите от нее. После взрыва пройдите туда и возьмите энергетическую таблетку. Точно так же обезвредьте вторую мину. Теперь, используя силовой скафандр, накопите энергию для удара и прыгайте вниз (что вас там ждет, будет описано немного дальше, а пока о том, что будет, если вы не станете скакать по минам вверх).

Итак, если вы не пошли вверх по минам, а спрыгнули вниз (перепрыгнув пропасть), то, избавившись от назойливого присутствия двух летающих шаров и использовав Огненную Стену для уничтожения ледяных перегородок, вы сможете взять жизнь. Добирайтесь до узкой щели и въезжайте в нее при помощи подката. Выехав с другой стороны, вы обнаружите над головой пушку, которая ходит по потолку и стреляет вниз. Подпрыгнув несколько раз на месте, выстрелите в нее, и она перестанет там ходить. Запрыгивайте на уступ, пройдите по нему немного, но не падайте с другой стороны. Вы увидите еще один шар с пропеллером. Подождите, пока он немного приподнимется, осторожно (чтобы не поехать по льду) спуститесь с уступа и расстреляйте шар, как только он откроется. Избавление от второй пушки, гуляющей по потолку, проходит по тому же сценарию, что и в первый раз.

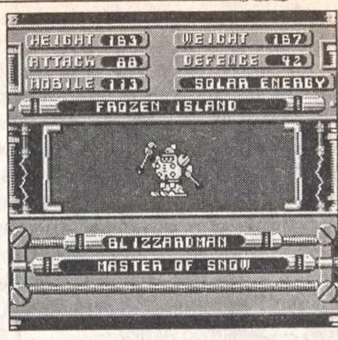
А теперь о том, что делать, когда вы использовали силовой скафандр, накопили энергию и стали падать вниз. Удерживайте ←, и на следующем экране вы упадете на уступ. Постарайтесь остановиться на самом его краю, подпрыгните вверх и ударьте летающий шар. Даже если он будет закрыт, удар такой силы все равно его уничтожит. Теперь можно разбить ледяной блок и забрать жизнь. Падайте дальше вниз, но теперь держитесь правой стенки. Вы упадете на уступ, на котором вас не смогут достать роботы, ползающие по экрану. Подождите немного, и они уедут с экрана.

Бегите вслед за ними. Пробежав по ледяному коридору, вы увидите робота, который летает туда-сюда и мешает запрыгнуть вам на уступ. Таким роботам бесполезно стрелять в лоб – он у них очень прочный и снаряды отскакивают от него. Ждите, пока он развернется к вам задом, подпрыгивайте и стреляйте. Потом забирайтесь на уступ и прыгайте с разбегу на следующий, который расположен еще выше. С помощью Огненной Стены проделайте проход и заберите контейнер с энергией. Используйте подкат и выбирайтесь из этого места. Расстреляйте маленького робота и двигайтесь дальше. Стреляйте во второго маленького робота, как только он появится на экране. Теперь двигайтесь, пока не упретесь в очередной уступ. Прыгать на него пока нельзя, иначе вас будет доставать летающий робот. Разберитесь с ним, прыгайте на краешек уступа и разбирайтесь со вторым летающим роботом. Подпрыгивая, сдвигайтесь в воздухе понемногу вправо, пока не появится маленький робот. Он двинется на вас, и как только свалится на ваш уступ – перепрыгивайте его. Поднимайтесь по уступам, пока не встретите очередного летающего робота. С ним надо поступить так же, как со всеми предыдущими. Добравшись до ледяного блока, не спешите его разрушать. Заберитесь на него и двигайтесь к правому краю, пока на вас не полетит робот. Уничтожьте его, спускайтесь вниз, убейте маленького робота и вот теперь можно разрушить блок и (очень осторожно смещаясь) забрать энергетическую таблетку. Если вы сдвинетесь за ней слишком далеко, то, пойдя опять вправо, вы снова наткнетесь на эту пару.

Идите вправо до лестницы и, прежде чем спускаться, накопите энергию для выстрела. Спускайтесь по лестнице. Опустившись вниз, прыгайте с нее и попытайтесь на лету попасть в большого робота, который стоит в левой половине экрана. Он не может двигаться, но при этом постоянно







выпускает в вас самонаводящиеся ракеты и ледяные блоки. Все это, задевая вас, отнимает у вас здоровье. Блоки можно уничтожить, но ракеты ваше оружие не берет. Для скорейшей его нейтрализации постарайтесь встать на один с ним уступ и стрелять в него почти в упор. При этом вы будете уничтожать все ледяные блоки, которые он выпустит, но попадания ракет придется потерпеть.

Уничтожив его, спускайтесь по лестнице. Оказавшись внизу, перепрыгивайте щели во льду, забирайтесь на уступ и входите в следующий экран. Здесь вверх-вниз двигается корабль, по палубе которого вам необходимо пройти. Идите осторожно и помните, что прикосновение к шипам вверху или внизу смертельно опасно.

«Пулеметчики», охраняющие корабль, уничтожаются без особого труда. Дойдя до двух ледяных блоков, уничтожьте тот, который ближе к вам. Накопите энергии для стрельбы, подойдите ко второму блоку и выпустите заряд в противника, после чего добавьте еще и обычных выстрелов. Теперь можно разрушить второй блок и бежать вперед, постоянно стреляя, пока не избавитесь от последнего пулеметчика. Идите спокойно до тех пор, пока не увидите ледяной блок, закрывающий нижний проход. Его уничтожение не является невыполнимой задачей, хотя и имеет долю риска. Используйте силовой скафандр, накопите энергию для удара и прыгайте вниз, как только корабль начнет подниматься. Бейте блок, после чего выпрыгивайте обратно на палубу. Дождитесь момента, когда корабль опять двинется вверх, спрыгивайте и бегите по коридору. Запрыгнув на выступ, соберите призы. Точно так же выбирайтесь обратно.

Встаньте перед самым высоким уступом, подождите, пока корабль начнет опускаться, запрыгните на уступ и бегите по нему, пока не доберетесь до места, где у вас над головой не будет шипов. Повторите такую пробежку еще дважды, и вы выберетесь на край корабля. Теперь приготовьтесь прыгать много, быстро, а главное – точно. Вы должны будете прыгать по минам вправо, пока не окажетесь под лестницей. Прыгайте на нее с последней мины и помните, что второй попытки у вас может уже не быть.

Поднимитесь по лестнице в следующую комнату. Хватайтесь за лестницу у себя над головой. Поднимайтесь по ней и бегите вправо. По первой мине можно просто пробежать. На вторую надо свалиться и тут же выпрыгнуть с нее влево. Поднявшись по очередной лестнице, вы окажетесь в комнате с братом-близнецом, того робота, который пускает ракеты и ледяные блоки. Раз уж они так похожи, то пусть и судьба у них будет похожая. Уничтожьте его и идите дальше.

На новом экране вам опять придется прыгать, но на этот раз важна не скорость, а аккуратность. Вам необходимо добраться до правого столба и, подпрыгнув, активировать верхнюю мину. Поскольку, в отличие от большинства других мин, ее кнопка не вверху, а сбоку, то надо подпрыгивать, смещаться вправо, пытаясь зацепить мину, и быстро смещаться влево, чтобы не улететь в пропасть мимо столба. Нижняя мина выглядит как обычно и с ее уничтожением у вас проблем быть не должно. Освободив проход, прыгайте вправо и заходите в комнату, из которой есть только один выход – **к боссу этого уровня Урагану.**

Ураган не самый опасный и сложный противник в игре, но все же он босс и уже поэтому может доставить хлопот. Он способен превратиться в шар, неуязвимый для ваших выстрелов, и катиться на вас с большой скоростью. Другая его способность – вызов четырех снежинок, которые появляются в случайных местах на экране и двигаются туда, где вы стояли, когда они появились.

Чтобы его победить, можно использовать два различных способа. Правда, в большинстве случаев тактику приходится выбирать не по своему желанию, а в зависимости от действий противника.



Вы можете стоять в одном из углов экрана и подпрыгивать каждый раз, когда Ураган будет катиться на вас. Он отскочит от стены и примет свой обычный вид. В это время вы и должны в него стрелять. Недостаток этой тактики состоит в том, что если Ураган не станет кататься по экрану, а начнет раз за разом вызывать снежинки, то вы будете сильно ограничены в возможности избежать с ними контакта.

Второй способ состоит в том, что вы, наоборот, держитесь центра экрана, перепрыгивая Ураган каждый раз, когда он на вас катится, и возвращаясь после этого поближе к центру. При этом вам будет проще уворачиваться от снежинок.

Второй способ предпочтительнее, хотя прыгать и вертеться придется больше.

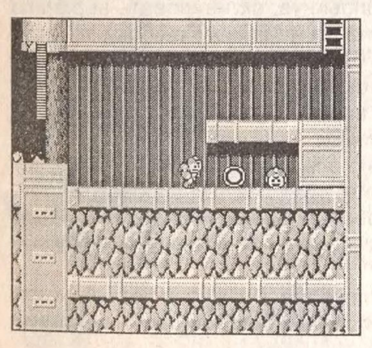
Если вы проходите игру в точном соответствии с этим описанием, то изо всех видов оружия у вас есть только Огненная Стена. Она вполне подходит для борьбы с Ураганом, хотя и полностью заряженный Разрушитель работает неплохо. Победив Ураган, вы получите его оружие – Снежную Атаку.

Уровень 3. PLANT MAN / РАСТЕНИЕ

Бегите вправо до уступов. Как только вы запрыгнете на первый из них, из листвы появится вертолет. Стрелять он не умеет, но постоянно будет лететь на вас. Уничтожить его несложно – достаточно попасть пару раз. Следом за ним вы встретите еще один вертолет, а потом наткнетесь на механическую лягушку. Проблема с ней в том, что она совсем плоская, и ее нельзя убить, пока она сидит на одном месте. Вот когда она прыгнет, тогда и стреляйте в нее. Промазать довольно сложно, поскольку растягивается она очень сильно.

Двигайтесь вправо, уничтожая по пути лягушек. Добравшись до деревянного блока, разбейте его, и откроется проход к жизни и энергетической таблетке. Идите к лестнице и поднимайтесь по ней на новый экран. Не спешите уходить с лестницы. По экрану скачет большой фиолетовый робот. Стрелять он не умеет, но двигается так быстро, что увернуться от него практически невозможно. Подождите, пока он не начнет прыгать на одном месте над вашей лестницей. Не пожалейте на него несколько зарядов Снежной Атаки, и вы избежите многих проблем. Выстрелите в него несколько раз, когда он стоит на земле. После его уничтожения спокойно поднимайтесь вверх и идите к левой лестнице.

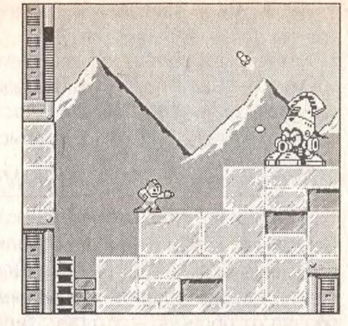
Наберите энергии для выстрела, поднимитесь по лестнице, запрыгните на правый уступ и выстрелите в пушку. Используйте силовой скафандр, накопите энергию для удара и подождите, пока летающий шар не долетит до вас, после чего ударьте его. Снова накопите энергию, сдвиньтесь вправо и повторите этот маневр со вторым шаром. Снимайте скафандр, копите энергию для выстрела, бегите вперед и на ходу стреляйте в пушку. С летающим шаром ничего делать не надо. Перепрыгните его и падайте вниз.



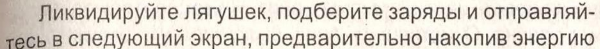
В экране, в который вы попадете, нет врагов. Вместо них к вам подойдет ваш пес Rush и даст вам какой-нибудь приз. Получив его, накопите энергии и прыгайте вниз. Там вас поджидает огромный робот, с которым может возникнуть масса трудностей. Стреляя в него на уровне своего роста, вы не причиняете ему никакого вреда, только немного отталкиваете от себя. Чтобы его убить, необходимо подпрыгивать и стрелять ему по глазам. Робот будет постоянно двигаться на вас – при этом он то выпускает в вашу сторону ворох пуль, то отстреливает под разными углами свой кулак. Стреляйте в него и постоянно подпрыгивайте. Победив, идите дальше вправо.

Уничтожив по пути несколько лягушек и вертолет, вы дойдете до пружин. Встав на пружину, вы будете непрерывно





подпрыгивать, а если еще нажмете «прыжок», то подлетите очень высоко. Воспользовавшись этим, заберите призы. Лягушку, которая скачет под вами, убивать необязательно – пусть себе скачет. Просто соскочите со второй площадки так, чтобы земноводное осталось за экраном. Попавшиеся по пути лягушка и вертолет не должны вызвать у вас особых затруднений. Бегите вправо, пока не упретесь в уступ. Дождитесь, чтобы лягушка приземлилась слева от вас, после чего спокойно ее расстреляйте. Шипы, расположенные над пружинами, не доставят хлопот при условии, что вы не будете пытаться подскочить как можно выше. Спокойно проскочите это место.



Ликвидируйте лягушек, подберите заряды и отправляйтесь в следующий экран, предварительно накопив энергию для выстрела. На следующем экране вы столкнетесь со вторым большим роботом, который стреляет очередями и швыряется кулаками. Ничего нового в борьбе с ним посоветовать нельзя – поступайте так же, как в первом случае. Миновав его, идите дальше. Расстреляйте пушку и, накопив энергии, прыгайте на уступ, на котором она стояла. На вас с большой скоростью полетит противник – выпустите ему в лоб заготовленный сюрприз. Прыгайте на правую пружину и встаньте на ней так, чтобы из воды стала выскакивать пиранья. Прыгайте через щель, когда плотоядная рыба не будет вам мешать. Перед второй щелью ситуация точно такая же. Не задерживайтесь на следующих пружинах и сразу прыгайте на уступ, чтобы пушка не смогла в вас попадать.

Добравшись до фиолетовых устройств, которые держатся в воздухе с помощью пропеллеров, стреляйте в них – это обычные площадки. Нет особой разницы, верхом или низом вы будете добираться до очередной пушки. Если вы пойдете верхом, вам все равно придется прыгать вниз, чтобы справиться с ней. Нижний путь лучше еще и тем, что вы не имеете ни малейшего шанса столкнуться с тем механизмом, которое пролетит через экран поверху.

Одолев пушку, прыгайте дальше, собирая по пути мерцающие сердцевины цветов, они восстанавливают здоровье. Будьте осторожны, между площадками прыгает пиранья.

Пользуясь пружинами, перебирайтесь с островка на островок. Старайтесь вставать поближе к краю – иногда расстояние между островками довольно значительное и можно легко упасть вниз. Когда будете прыгать с тех пружин, над которыми расположен последний цветок – не отпускайте «прыжок», чтобы на новом островке высоко подскочить и избежать столкновения с шустрым летуном. Попрыгав по островкам, вы встретите пушку, которая тоже подпрыгивает на пружинах и при этом стреляет в вас. Ничего особенного тут не посоветовать – стреляйте побольше в ответ. Прежде чем занять островок, не котором стояла эта пушка, накопите энергии и прыгайте на левую пружину. В полете постарайтесь сбить вторую скачущую на пружинах пушку. После того, как разберетесь и с этой напастью, снова набирайте энергию и, не нажимая прыжок, смещайтесь на правую пружину в тот момент, когда будете находиться почти в самой высокой точке отскока. Сместившись на правую пружину и отскочив от нее, вы должны успеть застрелить шустрого летуна, прежде чем столкнетесь с ним. Не пытайтесь достать цветок, прыгая на островок, освободившийся от второй пушки – без устройства для полетов этого не сделать. Вместо этого опять копите энергию. Приземлившись на пружины, вы увидите пушку, стоящую на твердой земле... и опять стреляющую в вас. Разбирайтесь с ней, выпрыгивайте на сушу и входите в дверь, ведущую **к боссу – Растению.**

Растение – нелегкий противник. Он юркий и постоянно пытается приблизиться к вам. В его распоряжении есть он сам и венок из цветов, который он время от времени кидает в вас. Перепрыгнуть этот венок очень непросто. Растение много прыгает, пытаясь опуститься на вас сверху. Из-за его скорости вы не успеваете выполнить хотя бы подкат, чтобы избежать этой



атаки. Активно двигайтесь, перепрыгивайте через летящие в вас венки и стреляйте во врага при каждой возможности.

Из оружия можно использовать любое доступное, но Огненная Стена малоэффективна, поскольку к Растению трудно подойти на близкое расстояние. Напротив, чем дальше вы от него, тем вам же лучше. Победив Растение, вы получите возможность использовать Цветочный Барьер, а также получите устройство для полетов.

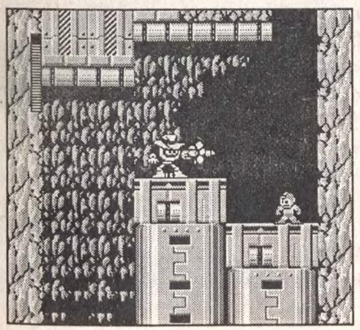
Уровень 4. TOMAHAWK MAN / ТОМАГАВК

Пройдя немного вправо, вы встретите робота, маскирующегося под ковбоя. Просто прыгайте через его пули и почаще стреляйте в ответ. Пройдя дальше, увидите еще одного «ковбоя». Действуйте так же, как раньше. Деревянные ящики разрушайте, в некоторых из них есть призы. Разобравшись со всеми «ковбоями» на поверхности, прыгайте вниз. Не зацепитесь за шипы, справа от провала – это смертельно опасно. Опустившись вниз, выясняем, что окружающая обстановка немного изменилась, но липовые «ковбои» никуда не пропали. Одолеть их несложно, после чего можно прыгать еще ниже. Внизу «ковбои» наконец кончились, и началось что-то другое, но тоже хорошо знакомое. Если вы уже забыли, то напомню – этого робота нельзя убить выстрелом в лоб. Перепрыгнуть его тоже не получится. Можно подойти к краю выступа и использовать Растительный Барьер, как только робот приблизится, он будет уничтожен, или вы можете использовать устройство для полетов и перелетайте через врага.

На следующем экране вы снова встретите старых знакомых, но в новой «упаковке». В огромном механизме сидит целая толпа человечков в касках. Время от времени один из них выпадает оттуда и атакует вас. Он высовывается из под каски, стреляет в три стороны сразу, а потом бежит на вас. Разделаться с этой конструкцией будет не так сложно, как может показаться на первый взгляд. Вставайте на тот уступ, куда падают человечки, подпрыгивайте на месте и стреляйте немного выше того места, откуда они сыплются. Как только человечек вывалится, переставайте прыгать и стреляйте в него. Почти наверняка вы убьете его прежде, чем он сумеет выстрелить. Уничтожив это творение злого гения, идите дальше.

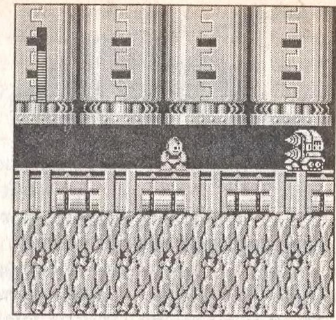
Прежде чем войти в коридор в следующем экране, обязательно накопите энергию для стрельбы. Входите в коридор, и осторожно двигайтесь вперед. Спустя некоторое время на вас поедет буровая машина, которая в первый момент здорово напоминает такое же устройство из фильма «Вспомнить все». Выпустите заряд и продолжайте стрелять – эту штуковину довольно трудно убить. В любом случае не пытайтесь бежать назад – она ездит быстрее вас. Расстреляв ее, опять копите энергию, в этом коридоре таких машин две. Потом будет такое же количество (2) человечков в касках. После них вы, наконец-то, попадете на лестницу, ведущую вверх.

Поднявшись по ней, вы повстречаете своего механического пса Rush`a и получите от него что-нибудь полезное. Расставшись с ним, поднимайтесь по второй лестнице и бегите вправо. Вас ждет встреча с прыгающими роботами. Они не представляют собой ничего страшного, поскольку не умеют стрелять, да и особой прочностью тоже не отличаются. Дойдя до шахты, не спешите в нее валиться. Накопите энергию, и только потом прыгайте. Сразу после приземления стойте и ждите, когда механическая собака подойдет поближе. Потом стреляйте.



Снова прыгайте в шахту. Экран, в который вы попадете, вам вряд ли удастся преодолеть без проблем. По нему скачет большой фиолетовый робот. Убить его очень трудно, а увернуться от него практически невозможно. Единственное, что можно предпринять – до прыжка в шахту используйте устройство для полетов и, как только приземлитесь на экране с роботом, сразу взлетайте и летите вправо. Возможно, вам повезет.





На следующем экране опять обнаруживается механизм с человечками в касках (наверное, его успели починить и принесли сюда, чтобы доставить вам хлопот). Борьба с ним ничем не отличается от первого варианта.

Пройдя его и двигаясь как всегда вправо, вы скоро доберетесь до развилки. Вам очень желательно идти наверх, поскольку там вы сможете добыть очень ценный предмет. Итак, запрыгивайте наверх, уничтожайте пару пушек и поднимайтесь еще выше по лестнице. Прыгайте влево, цепляйтесь за лестницу и спускайтесь по ней как можно ниже (но, конечно, не настолько, чтобы упасть на шипы). Используйте силовой скафандр и разбейте блок слева от себя. Идите в образовавшийся проход и получите там распределитель энергии. Выбирайтесь из этой комнаты и цепляйтесь опять за лестницу. Теперь пришло время раскрыть одну тайну – если вы сейчас поползете по лестнице вверх, то, побродив немного наверху, доберетесь до комнаты босса, но это не настоящий босс. Чем он отличается от истинного: вы уже знаете, если, конечно, читаете описание по порядку. Если вам не нужна птица в финале, то можете идти наверх. Однако я бы советовал вернуться по своим следам до развилки и пойти на этот раз нижним путем. Далее, я исхожу из того, что вы послушались моего совета и вернулись к развилке. Теперь используйте устройство для полетов и перелетайте мотающегося туда-сюда робота (перед этим можно сбить верхнюю пушку, чтобы не мешалась). Второе место похоже на первое, но тот же номер тут не сработает. Используйте Растительный Барьер и уничтожьте робота. Перепрыгните пропасть, убейте третьего летающего робота (с пушкой у вас над головой ничего не поделать) и путь к лестнице открыт. Поднимайтесь по ней и идите вправо. Чтобы забрать энергетическую таблетку, прыгайте и в воздухе двигайтесь вправо. Чтобы выбраться оттуда, встаньте на левый край уступа и прыгайте влево.

Добраться до двери в комнату босса несложно. Используйте устройство для полетов и залетите на площадку, под которой лежит (или лежала) энергетическая таблетка. Откачайте энергию летного устройства и летите дальше вправо. На платформе с шипами можно остановиться, но это необязательно и даже опасно – через секунду она перевернется шипами вверх, что будет стоить вам жизни. Если полет завершился успешно, идите **к боссу Томагавку.**

Босс этого уровня – создание очень неприятное и опасное. В арсенале его оружия есть неограниченное количество томагавков и такое же количество огненных сгустков. Томагавк летит вперед, постепенно поднимаясь все выше, а огненные сгустки летят один за другим (всегда по три) и каждый следующий – немного ниже предыдущего. Кроме того, он еще и сам прыгает так, чтобы опуститься вам на голову.

В бою с ним довольно удобно использовать устройство для полетов, хотя это исключает использование любого другого оружия. Старайтесь предугадывать момент, когда он начнет стрелять, и поднимайтесь повыше в воздух. Сразу после приземления можно немного в него пострелять. Единственный случай, когда взлетать не надо – если вы стоите далеко от противника и он кидает в вас томагавк. Пока снаряд долетит до вас, он уже слишком высоко поднимется и ничего вам не сделает.

Победа над Томагавком даст вам Серебряный Томагавк – мощное оружие, которое позже вам очень пригодится. Также вы получите первый контейнер с символом «В» для получения со временем механической птицы по имени BEAT.

Уровень 5. YAMATO MAN / ЯМАТО

Бегите вправо, пока не доберетесь до робота, кидающего в вас большие желтые шары. Несмотря на устрашающий размер шаров, одолеть его легко. Необходимо просто стрелять поча-



ще. Ваши снаряды будут уничтожать и шары и их владельца. Второй робот как две капли воды похож на первого и разделаться с ним не сложнее. А вот третий, хоть и выглядит, как и первые два, но для его уничтожения придется попрыгать. В прямом смысле слова. Он стоит на площадке, которая расположена выше вашей, поэтому прыгать к нему весьма опасно (он может успеть попасть в вас своим шаром). Лучше подпрыгивать на своей площадке на одном месте и стрелять в него. Пройдя по мостику над пропастью, прыгайте на выступ внизу, и окажетесь на развилке. Нет особой разницы в том, каким путем идти дальше, так как они потом опять сходятся. На всякий случай, я опишу оба маршрута и укажу комнату, в которой они соединяются, а вы решайте, какой путь для вас предпочтительнее. Итак, допустим, вы пошли низом, выбив при этом блок.

Зайдя в комнату, вы увидите большого робота, который вертит в руках копье и время от времени бросает его. В вас он не попадает, поскольку вы стоите слишком низко. Подойдите вплотную к уступу, на котором он стоит, и стреляйте в него в прыжке. Имейте в виду, что пока он вертит в руках копье, ваши заряды будут от него просто отскакивать. Прыгайте и стреляйте, как только он его бросит. Разбивайте стену, которую он охранял, и прыгайте вниз.

Подбирайте энергетическую таблетку и идите дальше. В следующем экране, вы встретитесь с роботом, похожим на огромную лягушку, и вторым, который выглядывает из люка в спине этой лягушки. Лягушачий наездник будет кидать в вас гранаты (причем, по две сразу), а сама лягушка время от времени будет стрелять изо рта лазерным лучом. От гранат увернуться несложно, а луч можно перепрыгнуть или проехать под ним в подкате. Активно шевелясь и уворачиваясь, вы должны будете выгадывать момент, подпрыгивать и стрелять лягушке по глазам. Покончив с этой парочкой, идите вправо, насколько возможно, и поднимайтесь по лестнице.

Вы окажетесь в комнате с двумя извилистыми коридорами. Нижний коридор – ваш, но не спешите по нему бежать. В верхний коридор вы попадете, если двинетесь на развилке вверх по лестнице. Именно этот маршрут я теперь и опишу.

Итак, мы опять на развилке, но теперь вы решаете идти верхним путем.

Вы поднимаетесь по лестнице и оказываетесь в комнате с большим роботом, кидающим копья. Не спешите вылезать с лестницы, а то у вас могут возникнуть проблемы. Этого робота совсем не обязательно убивать. Используйте устройство для полетов и, как только над вами пролетит очередное копье, поднимайтесь вверх и летите на площадку, на которой лежит жизнь. Перепрыгивайте на лестницу и ползите по ней.

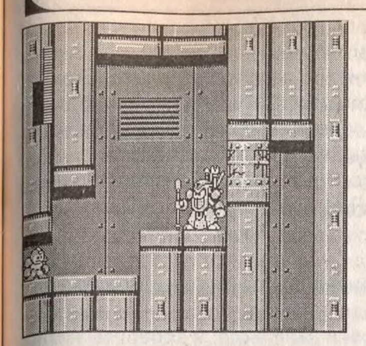
Выбравшись наверх, подождите, пока механическая оса сбросит свою ужасную бомбу, на которой нарисован череп. К счастью, эта (да и все остальные тоже) оса не отличается большой меткостью и бомба взорвется перед вами, не причинив вам вреда. Теперь бегите вправо и прыгайте по столбам, время от времени останавливаясь, чтобы посмотреть, как очередная косая оса не сможет попасть в вас своей бомбой. Пройдя экран до самого конца, с помощью устройства для полетов забирайте боеприпасы и прыгайте вниз.

Комната, в которой вы оказались, абсолютно пуста. Спускайтесь еще немного ниже, накопите полный заряд энергии и бегите вперед. Очень скоро вам встретится двуногий робот, очень похожий на робота из «Звездных войн». Выпускайте в него свой заряд и добавьте еще немного – он довольно крепкий и так просто не уступит вам дорогу. Если вы все проделаете быстро, возможно, он даже не успеет в вас выстрелить. Пройдя еще немного вперед, прыгайте вниз, и окажетесь в той комнате, где я прервал описание нижнего маршрута, только в верхнем коридоре. Выход отсюда ведет в одну и ту же комнату.

Дойдите до синих столбов с шипами между ними и, накопив заряд энергии, прыгайте до второго по счету столбика. С него вы увидите очередного робота с шарами. Уничтожьте его и







двигайтесь дальше. Следующий такой робот стоит таким образом, что попасть в него обычным оружием очень сложно. Чтобы не тратить лишний раз энергию, изведите на него один заряд Огненной Стены. После этого вы окажетесь на следующей развилке, где одна лестница ведет вверх, а другая вниз.

Сразу отмечу, что для того, чтобы попасть к истинному боссу, нужно воспользоваться верхней лестницей. Именно этот маршрут я и опишу вначале. Для желающих я далее дам описание нижнего пути, который ведет к фальшивому боссу.

Итак, вы поднимаетесь вверх по лестнице и оказываетесь в комнате, где есть враг, но при этом его совсем не обязательно убивать. По потолку ездит платформа, но она не мешает прыгать через шипы, используя устройство для полетов. Поднимайтесь наверх, но не спешите слазить с лестницы. Поднимитесь по ней как можно выше, но так, чтобы вас не задевало летящее копье. Используйте Снежную Атаку и убейте робота, но помните, что стрелять надо тогда, когда он не закрывается вертящимся копьем.

Как только перейдете на следующий экран, подпрыгните и постреляйте. Ваши выстрелы уничтожат пружину прыгающего робота, а одна голова далеко не ускачет. Используйте устройство для полета, переберитесь через щель и бегите по конвейеру, не останавливаясь и все время стреляя. Вы будете отстреливать пружины роботов, а их головы будут улетать вам за спину, не причиняя вреда. Таким образом, вы доберетесь до самой двери, ведущей к истинному боссу.

Теперь описание пути к ложному боссу для тех, кому это интересно или зачем-то надо.

Спускайтесь вниз, и окажетесь в комнате с пушкой. Накопите заряд и прыгайте к ней. Одного большого заряда ей вполне хватит. Двигаясь вправо, вы окажетесь в комнате еще с двумя такими же пушками, стоящими на столбах. Уничтожить их несложно, но потом, прыгая с одного уступа на другой, остерегайтесь пираний, выпрыгивающих из воды.

Поднявшись по лестнице наверх, вы встретитесь с двумя летающими шарами. Маневрировать здесь сложно, поэтому лучше потратить два заряда Растительного Барьера, который уничтожит шары даже в закрытом положении. Прыгайте через шипы и лезьте дальше наверх.

Поднявшись в комнату, используйте устройство для полетов и не снимайте его. Поднявшись с его помощью повыше, расстреляйте пушку. Идите вправо, потом взлетайте под потолок и, встав на площадку, расстреляйте вторую пушку. Летите через шипы до конвейера, состоящего из двух колес, приземлитесь на него, чтобы откачать энергию летного устройства. Стоя на конвейере, будьте осторожны, он тянет вас на шипы. После того, как энергия откачалась, взлетайте и летите пока возможно вправо, после чего опускайтесь в провал.

Опустившись, можете снять летное устройство. Соберите энергетические таблетки. Под вами будет робот с копьями, охраняющий вход к боссу. Его можно убить, ничем не рискуя, если встать на левый край уступа, повернуться в его сторону и использовать Снежную Атаку. Вы ничем не рискуете, но потеряете при этом почти все заряды этого оружия.

Второй вариант гораздо сложнее, но боеприпасы вы не потеряете вовсе. Спрыгивайте вниз и начинайте перепрыгивать через летящие в вас копья. Сразу после прыжка вы успеете несколько раз выстрелить в робота, прежде чем он опять закроется копьем. Вам придется повторять этот маневр, пока робот не развалится. После этого можете входить к боссу, хотя зачем вам убивать ненастоящего босса – непонятно.

Ямато – не очень сильный, но невероятно быстрый противник. Его оружие – небольшой снаряд, который он бросает с большой скоростью в вашу сторону. В отличие от других боссов, у Ямато снаряд не пропадает, а остается лежать там, где он в вас попал, или в углу, если вы от него увернулись. Учтите, что лежащий на земле снаряд для вас по-прежнему опасен. Как только снаряд касается земли, Ямато тут же бежит к нему. Кроме этого, он может подпрыгнуть



в воздух и выстрелить сразу тремя снарядами, которые летят под разными углами и улетают за пределы экрана. Он очень любит приземляться после прыжка вам на голову, поэтому не стойте на одном месте. С Ямато тяжело бороться из-за его необычайно высокой скорости. Если он бежит на вас, чтобы забрать свой снаряд, прыгайте через него и можете немного пострелять ему в спину. Если он прыгнул, и полетели три его снаряда, постарайтесь проскочить между средним и нижним, хотя это не всегда получается. Старайтесь не подпускать его близко к себе, иначе не успеете увернуться ни от его снаряда, ни от него самого. Против него можно использовать любое дальнобойное оружие. Победив его, вы получите Копье Ямато и контейнер с символом «Е».

Уровень 6. KNIGHT MAN / РЫЦАРЬ

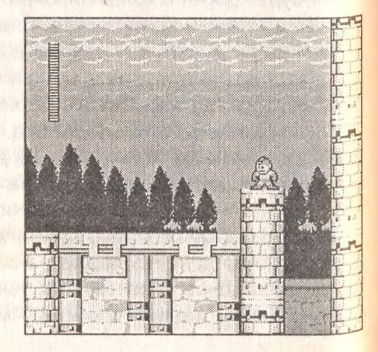
Примечательное место. На этом уровне не надо с самого начала идти вправо. Вместо этого накопите энергии для выстрела и прыгайте вниз. Приземлившись, повернитесь влево и застрелите механическую собаку. Выбейте дверь, используя силовой скафандр, и заберите жизнь. Спускайтесь еще ниже и очень осторожно двигайтесь вправо. Снаряды, летящие из бочки, падают не на вас, а прямо перед вами. Подойдите так к краю среднего уступа и, поймав момент, прыгайте к самой бочке. Стреляйте в нее, не раздумывая. Думаете, бочка взорвется? Как бы не так. Из нее высунется голова того героя, который в ней прячется и кидает из нее снаряды. Вот по этой голове и надо стрелять в прыжке. Время от времени стреляйте в саму бочку. Если любопытная голова спрячется достаточно надолго (хотя бы на секунду), снаряды опять полетят, но теперь уже в вас. Второй вариант прохождения этой бочки заключается в том, что, подойдя поближе к краю среднего уступа, вы используете устройство для полетов и улетите мимо нее на следующий экран.

На новом экране вы встретитесь с буровой машиной, но она не опасна. Не доезжая до вас, она свалится в яму и взорвется.

Проблема этого экрана в прохождении опускающихся сверху шипов. Почти до самой ямы с шипами вы можете идти спокойно, верхние шипы вас не достанут. Потом надо ловить момент и, перепрыгнув яму с шипами, со всех ног бежать к яме без шипов и прыгать в нее. Подождите, пока шипы опять пойдут вверх, выпрыгивайте из ямы и бегите вправо, постоянно стреляя. Вам навстречу проедут, одна за другой, две буровые машины. Уничтожив их, перепрыгивайте яму с шипами и идите на следующий экран.

Здесь вы встречаетесь с новой пушкой, которая по очереди стреляет то навесом в вашу сторону, то прямо в вас. Особых проблем быть не должно. Навесные снаряды до вас не долетают, а горизонтальные пролетают над головой. Правда, стрелять в нее нужно, когда броня поднята, но это легко. Уничтожив пушку, забирайтесь по лестнице наверх.

Здесь обитает прыгающий робот, голова которого похожа на череп. Остановитесь чуть выше середины лестницы и постреляйте влево. Вряд ли ему это понравится. Покончив с ним, лезьте дальше наверх по другой лестнице.



Положение в этой комнате кажется сложным, но вам вовсе не надо прыгать по всем этим конвейерам, рискуя упасть на шипы. Используйте устройство для полетов и поднимайтесь вверх. Впрочем, даже если вы любите преодолевать трудности, прохождение этой комнаты не вызовет у вас особых проблем. Забирайтесь по лестнице и бегите вправо.

После того, как вы упретесь в первый уступ, запрыгивайте на него и продолжайте бежать, подпрыгивая и стреляя. Если вам повезет, вы попадете в бочку, прежде чем она успеет хоть раз выстрелить. Разберитесь с ней и остановитесь на краю выступа. На экране появится третья бочка. Поймайте момент, спрыгните к ней (но не подходите вплот-





ную) и поступите так же, как с остальными. Теперь с разбегу запрыгивайте на площадку справа и сразу начинайте стрелять в бочку. Голова высунется, а дальше все, как обычно.

Поднимайтесь по лестнице и получите от Rush`a приз. Поднимайтесь дальше и бегите по крепостной стене, пока не увидите красного робота в очках. После первого попадания он начнет скакать как сумасшедший, так что не спешите стрелять в него. Первый из роботов находится ниже вас. Используйте против него Огненную Стену. Сразу после выстрела берите Разрушитель и начинайте стрелять, чтобы скачущий робот попал под вашу очередь. Со вторым таким роботом все еще проще. Выстрелите в него несколько раз подряд и он не успеет увернуться.

Чтобы достать контейнер с энергией, используйте устройство для полетов. Прыгайте вниз, подождите, пока паук не упадет с потолка и не подползет к вам поближе, после чего застрелите его. Пройдя немного, прыгайте вниз. Когда дойдете до желтых дисков, расположенных на полу и потолке, можете спокойно вставать на них, но будьте осторожны – они сильно отталкивают вас от себя вверх и вниз. Двигайтесь вправо, стараясь избегать контакта с подвижными платформами. Пройдя диски, используйте силовой скафандр, накопите энергию для удара, выпрыгните на твердую землю и обезвредьте платформу, когда она к вам приблизится. Не снимая скафандра, двигайтесь дальше, пока не дойдете до бронированной двери. Если отсюда вы пойдете верхним путем, то попадете к ложному боссу. Путь к настоящему боссу лежит через желудок (Ой! Не то). Путь к настоящему боссу лежит через дверь. Выбейте ее и прыгайте вниз. Выбейте следующую дверь, избавьтесь от платформы, в прыжке уничтожьте еще одну дверь. Теперь можете снять силовой скафандр, прыгать через шипы и заходить к боссу.

Рыцарь – босс этого уровня – не будет серьезным препятствием для опытного игрока. Он не очень быстро бегает и не имеет особого мощного оружия. Его единственное оружие – шипастый шар, который он время от времени кидает в вас. Шар отлетает от хозяина на некоторое расстояние и возвращается к нему, поэтому будьте осторожны, перепрыгивая через него. У рыцаря хорошая защита. Единственный момент, когда в него можно попадать – это когда он кидает свой шар. Все остальное время он прикрывается щитом, от которого ваши снаряды просто отскакивают. Рыцарь – плохой бегун. Прыгайте через него, если он бежит на вас, и используйте подкат, если он сам надумает прыгнуть в вашу сторону.

Держитесь от него на расстоянии и стреляйте каждый раз, когда он раскрывается. Не прыгайте бесцельно. Рыцарь может кидать свой шар не только прямо, но и по диагонали вверх.

Одолев его, вы получите Рыцарскую Цепь и контейнер с символом «А».

Уровень 7. CENTAUR MAN / КЕНТАВР

Двигаясь вправо, спрыгивайте в воду и, пройдя немного вперед, уничтожьте механизм, спустившийся сверху. Если вы не поторопитесь, он через некоторое время взорвется сам, разлетевшись осколками в разные стороны. Идите дальше и, запрыгнув на уступ, постарайтесь уничтожить пеликана. Если он успеет раскрыть пасть, из нее выпадет рыба и будет некоторое время скакать по земле. Рыба не менее опасна, чем ее носитель и также может быть уничтожена. Двигайтесь дальше, уничтожая по пути пеликанов и мины замедленного действия. Дойдя до хода вниз, прыгайте. Здесь плавают пираньи, уничтожить верхнюю из которых очень легко. Во вторую постарайтесь попасть на лету (точнее, на плаву), когда будете опускаться вниз. Имейте в виду, что, прыгая под водой, вы подскакиваете гораздо выше, чем обычно.

Спустившись еще ниже, быстро уничтожьте пушку справа от себя, разделайтесь с пираньей и аккуратно (чтобы не наткнуться на верхние шипы) перебирайтесь через шипы. Двигайтесь вперед, уничтожая попутно пушки и пираний. Здесь много шипов, поэтому прыгать надо очень точно.





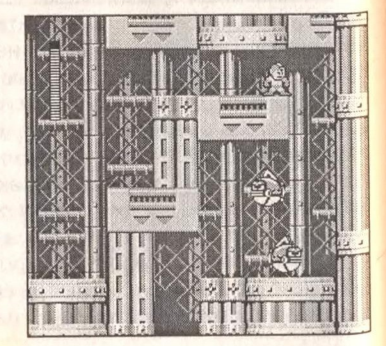
На следующем экране упритесь в выступ и в прыжке расстреливайте пушку. Пираньи уничтожаются еще легче – прямо через стену.

Продолжайте опускаться вниз, и попадете на экран, где вода то убывает, то прибывает. Идите, как обычно, вправо, пока не встретите робота на двух ногах. Он довольно крепкий, к тому же все время скачет и стреляет в вас. Все же у вас не должно быть с ним особых проблем. Победив его самого и его собрата, вы окажетесь перед длинным рядом шипов. Легче всего их преодолеть, используя устройство для полетов. Сразу после приземления начинайте стрелять. Там будет третий робот, ничем не отличающийся от двух предыдущих.

Перед входом на очередной экран накопите энергии для выстрела. После того, как войдете туда, подпрыгните и сбейте одну из черепах. Копите энергию и повторяйте этот маневр со следующей черепахой. Заберите, если надо, энергетическую таблетку и лезьте по лестнице вверх.

Получите от Rush"а что-нибудь полезное и двигайтесь дальше. Поднявшись на несколько уступов вверх, вы увидите облако, летящее вам навстречу, в котором, похоже, кто-то прячется. Довольно скоро облако рассеется и в воду упадет... субмарина, в которой сидит наш очень старый знакомый – человечек в каске. Правда, здесь он без каски. В этом месте мне так и не удалось пройти без потерь. Лучшее, до чего я додумался – использовать устройство для полета и лететь вправо, как можно дольше удерживаясь в воздухе. Добравшись до уступов, я потерял не так много энергии. Отсюда необходимо прыгать на лестницу и карабкаться вверх.

Поднявшись, вам надо перебраться на другую сторону экрана – к следующей лестнице. Тут можно прыгать или лететь – нет никакой разницы. Главное – не лезть напролом, потому что из ниоткуда будут выпадать мины замедленного действия. Аккуратно преодолев это препятствие и поднявшись вверх, вы столкнетесь с проблемой – большим роботом, который выпускает самонаводящиеся ракеты и ледяные блоки. Но если раньше было достаточно встать недалеко от него и стрелять, то теперь этот номер не проходит – он стоит на самом краю уступа. Проще всего его одолеть, если использовать Серебряный Томагавк и при этом перепрыгивать через ледяные блоки. Одолев эту напасть, идите дальше, и попадете на развилку. Если вы используете устройство для полета и перелетите пропасть, то попадете к входу в комнату истинного босса. Если же вы спуститесь по лестнице, то окажетесь у дверей босса ложного. К кому из них идти – решать вам. Кентавр – противник не самый сложный, но способный доставить определенные неприятности. Он обладает целым набором приемов и способностей, которых нет у других боссов. Если он стреляет в вашу сторону одним зарядом, не прижимайтесь к стенке; заряд ударится об нее и разделится на семь одинаково опасных частей, летящих во все стороны. Кентавр может стать невидимым на пару секунд и появиться после этого в самом неподходящем месте. Последняя его способность – ненадолго остановить вас в любом месте экране – хоть на земле, хоть в воздухе. Разделяющийся снаряд лучше всего перепрыгнуть и держаться после этого ближе к центру экрана на земле, там, у разлетающихся снарядов получается мертвая зона. Можно постоянно использовать устройство для полетов, тогда, как только Кентавр станет невидимым, взлетайте повыше и ждите, пока он опять не появится. От его способности обездвижить нет никакого средства, поэтому старайтесь или все время удерживаться поближе к центру, чтобы, не имея возможности двигаться, вы не пострадали от снарядов, либо как можно больше находитесь в воздухе, тогда он не сможет достать вас. Если же не используете устройство для полетов, то сгодится любое дальнобойное оружие.

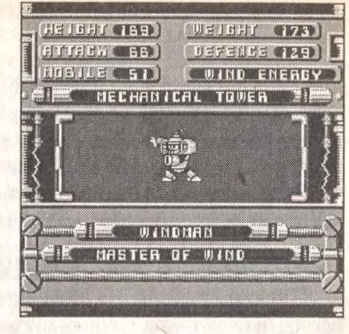


Победив Кентавра, вы получаете Вспышку Кентавра и контейнер с символом «Т». Теперь на оставшихся уровнях вы можете использовать механическую птицу.





Уровень 8. WIND MAN / ВЕТЕР



Бегите направо. Вам навстречу попадется медведь, кидающий бомбочки, которые по дуге летят в вашу сторону. С его нейтрализацией у вас не должно быть никаких проблем. Поднимайтесь по уступам и избавляйтесь от второго медведя, который закрывает ход наверх. Заберитесь по лестнице, быстро развернитесь налево и подождите, пока к вам подберется механическая собака, после чего расстреляйте ее. Двигайтесь по уступам к следующей лестнице.

Поднявшись по ней, вы попадете в компанию очередного механического медведя. Не волнуйтесь, до тех пор, пока вы стоите внизу, он вообще не будет подавать признаков жизни. Поднимайтесь к нему по лестнице. Он начнет стрелять и, возможно, зацепит вас. Продолжайте подниматься и застрелите его. Если вас зацепило, спуститесь обратно вниз и, разбив загородку, возьмите энергетическую таблетку.

Дальше будет довольно сложный экран. Чтобы сбить пушку, вам надо будет встать над левым вентилятором, чтобы он поднял вас в воздух, и, летая вверх-вниз, расстреливать ее. Если не хотите рисковать, вызовите птицу и она быстренько разберется с вашей проблемой. Поднимайтесь по лестнице и встречайте старых знакомых – двигающиеся платформы. Используйте силовой скафандр и уничтожьте нижнюю платформу. Верхняя вам абсолютно не мешает, можете ее не трогать. Забирайте, если надо, энергетическую таблетку и двигайтесь вперед, уничтожая по пути летающие пушки и ездящие платформы. Будьте осторожны на вентиляторах, вас может поднять на шипы.

Попав на следующий экран, прыгайте на площадку с мигалкой, но не задерживайтесь на ней. Очень быстро она перевернется, и площадка будет уже с другой стороны от мигалки. А под вами будет пустота и пропасть. Прыгая по этим хитрым площадкам, доберитесь до вентилятора, который поднимет вас к лестнице.

Забравшись по ней, избавьтесь от платформы и идите дальше. Чтобы достать жизнь и энергетическую таблетку, нужно спрыгнуть с лестницы и использовать подкат. Поднявшись вверх, подойдите вплотную к уступу. Медведь перестанет кидать бомбы и станет стрелять по горизонтали у вас над головой. Расстреляйте его в прыжке. Дальше будет еще пара медведей, которые расположены ниже вас. Используйте любое подходящее оружие, и все будет в порядке.

В следующем экране не выходите из-под навеса, который расположен у вас над головой. Большой фиолетовый робот не сможет вас достать, и вы спокойно с ним разберетесь.

Прежде чем прыгать вниз, накопите энергию для стрельбы. Сразу после приземления повернитесь влево и ждите приближения механических собак. Расстреляйте их и идите дальше вниз.

Опустившись, не бегите к медведю и его снаряды не будут вас доставать. Используйте устройство для полета и стреляйте в него издалека.

Дальше вам придется изрядно попрыгать по площадкам и вентиляторам. Двигайтесь как можно быстрее, а когда увидите медведя, постарайтесь подойти к нему как можно ближе, постоянно стреляя. Заняв его площадку, вы увидите два вентилятора. Не останавливаясь, прыгайте сначала на первый, потом на второй и он поднимет вас к лестнице. Забирайтесь по ней и попадете к входу в комнату босса.

Ветер опасен своими быстрыми перелетами с места на место. Он также может стрелять двумя снарядами сразу, траектории полета которых постоянное пересекаются. Последняя его способность состоит в том, что он может подтягивать вас к себе.

От его прыжков довольно легко уйти подкатом, надо только успеть его сделать. Как только Ветер приподнимается над землей, знайте – он сейчас полетит. Бросайте все свои дела и



4 Зак. 51

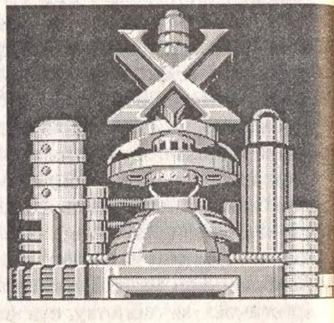


готовьтесь делать подкат. Что касается его снарядов, то они являются довольно серьезной проблемой. Из-за сложной траектории полета их тяжело перепрыгнуть. Впрочем, немного потренировавшись, вы научитесь это делать. Подтягивание к себе. С этим ничего нельзя поделать. Со временем вы научитесь определять момент, когда он собирается подтянуть вас к себе. Чтобы избежать этого, бегите в противоположную от него сторону. При этом нельзя подпрыгивать, останавливаться или стрелять куда бы то ни было. Если вы выполните одно из этих действий, Ветер начнет подтягивать вас гораздо быстрее.

Против него можно использовать любое дальнобойное оружие, хотя и Разрушителя вполне хватит, если использовать максимальный заряд. Победив его, вы получите Смерч.

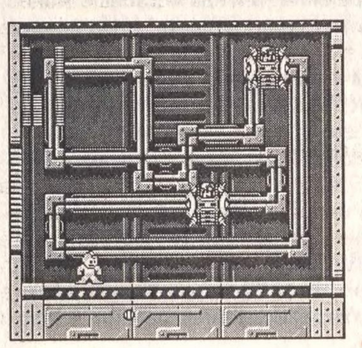
Уровень 9. Mr. X Stage 1 / Мистер X первый этап

С такими пушками вы уже встречались. Накопите энергии, подождите, пока она поднимет броню, и стреляйте. Поднявшись по лестнице, запрыгните на площадку и с помощью силового скафандра уничтожьте подвижную платформу. Пушку, закрывающую проход, легче всего уничтожить, вызвав Beat или использовав Серебряный Томагавк. Стрелять Томагавком надо с того места, откуда вы поднялись. Двигайтесь к освободившейся лестнице, но очень аккуратно – любая ошибка может привести к тому, что вы окажетесь на верхних, либо на нижних шипах.



В следующей комнате подвижную пушку лучше уничтожить, использовав Beat. Этим вы избежите многих ненужных проблем. Ездящую платформу можно уничтожить, не запрыгивая к ней. Просто подпрыгните на краю площадки рядом с ней и ударьте. Поднимайтесь наверх. В новой комнате приготовьте птицу и поднимайтесь дальше. Две подвижные пушки практически невозможно уничтожить ничем иным.

По освободившейся лестнице лезем еще выше. Подвижную платформу уничтожаем как обычно, а вот против пушки удобно использовать Огненную Стену. Чтобы подняться выше, надо пролететь над шипами и ухватиться за лестницу, прежде чем кончится энергия летного устройства. Экран новый, а враги старые. Одну из пушек можно сбить Серебряным Томагавком. На две другие напустите Beat. Перелетите на выступ справа и идите дальше. Здесь вам не придется расставаться с устройством для полетов. Прежде всего, как только выйдете на экран, поднимитесь вверх и уничтожьте летающего робота. Потом двигайтесь вперед, расстреливая прыгающих и летающих роботов. Не пропустите блок, за ним лежит энергетический контейнер. Двух летающих роботов, которые охраняют проход вниз, можно не трогать – просто прыгайте в проход, и все. Обязательно держите нажатым ←, когда будете падать вниз. Невыполнение этого условия приведет к попаданию на шипы. Благополучно миновав это место, продолжайте спускаться вниз. Как только упадете, разворачивайтесь вправо и стреляйте в пушку. Нижнюю можно не трогать, а просто перепрыгнуть ее и войти в комнату с боссом.



В комнате, по рельсам, уложенным на стене, ездят два устройства. Их маршруты трудно предугадать, а скорость движения весьма впечатляет. Старайтесь поменьше стоять под устройствами, они будут бомбардировать вас сверху. То устройство, которое будет двигаться по нижнему пути, необходимо перепрыгнуть. Очень хорошим оружием для этого уровня будет Копье Ямато, хотя подойдет в принципе любое

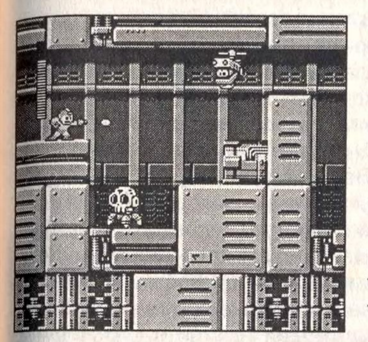




оружие. Уворачивайтесь от снарядов и не позволяйте зажать себя в угол. В устройства надо попадать сбоку. Сверху и снизу они хорошо защищены.

Уровень 10. Mr. X Stage 2 / Мистер X второй этап

Пробежав немного вправо, вы должны будете выдержать не очень тяжкий бой с парой человечков в касках. Подходите осторожно, чтобы они не начали стрелять вместе. Пробежав немного вперед, вы провалитесь сквозь пол (в том месте, где стена желтая с диагональными полосами). Соберите призы, которые там лежат. Не обращайте внимания на буровые машины у себя над головой. Выбравшись из провала (там же, где упали), вам придется пройти через них, приготовьтесь. Потом вам опять попадутся два человечка в касках. Первого уничтожить очень легко, а на второго надо бежать и все время стрелять. Избавившись от него, продолжайте это занятие (бежать и стрелять) и заодно ликвидируйте буровую машину. Последнего человечка на этом экране надо постараться опередить с выстрелом. Выходя с экрана, не прыгайте вверх изо всех сил, а то наткнетесь на шипы.



Бегите по мостику вперед, не останавливаясь, он будет рушиться за вами. На площадку не запрыгнуть и не пытайтесь. Можно, конечно, залететь, но зачем? Сразу после мостика используйте устройство для полета и перелетайте шипы.

Бегите вправо, перепрыгните провал в полу (желтая стена с диагональными полосами – узнаете?), накопите энергии для выстрела, прыгайте на уступ и расстреливайте буровую машину. После этого действуйте осторожно – на уступах сидят человечки в касках, а перед ними ловушка с шипами. Прыгайте через ловушку, разберитесь с человечками и идите дальше.

На новом экране надо сразу подпрыгнуть и сбить летающего робота. Тот робот, который прыгает под вами, не может вас достать, а вы можете использовать против него любое оружие, стреляющее по диагонали. Потом будет еще один прыгающий робот, которого надо сбивать так же. Прыгайте через пропасть, расстреливайте всех, кто будет появляться. Последнего летающего робота можно проигнорировать и просто бежать дальше. Двигайтесь вперед постепенно, чтобы по одному уничтожать человечков в касках. Если все сделаете быстро и четко, ни один из них даже не успеет выстрелить. Это была последняя линия обороны босса. Можете входить к нему. Босс этого уровня – большой робот, перемещающийся по правой стенке комнаты и непрерывно обстреливающий вас. Кроме того, сверху постоянно сыплются большие камни, которые тоже могут чувствительно вас ударить.

Двигаться нужно как можно больше, при этом лучше поменьше прыгать, поскольку маневренность от этого падает и от летящего сверху камня будет тяжело увернуться. Наилучшее оружие – Серебряный Томагавк. Непрерывно бросайте его в робота, и у вас появится реальный шанс на победу. Если томагавки вы истратили по дороге, то никаких других вариантов уничтожения этого босса я подсказать не могу.

Уровень 11. Mr. X Stage 3 / Мистер X третий этап

Достать жизнь под стартовой площадкой можно, но действовать надо шустро. Прыгайте на блок. Используя подкат, забирайте жизнь. Наденьте силовой скафандр и разбейте один из блоков (любой). Как только он начнет исчезать, используйте устройство для полетов и вылетайте оттуда. Платформы лучше вообще оставить в покое. Теперь забирайтесь по левой лестнице до конца и забирайте контейнер с энергией. Спускайтесь обратно в стартовую комнату и ползите вверх, теперь уже по правой лестнице. Уничтожение робота с копьем можно поручить Beat, но



у него уйдет на это много энергии. Можно расстрелять его, допустим, Снежной Атакой, но это тоже потеря энергии. Смотрите сами, что вам больше нужно. Так или иначе, освободив проход, забирайтесь по лестнице. Не слазьте с нее, пока не пролетят роботы, бросающие огонь. После того, как эта гадость скроется с глаз, накопите энергии и идите вправо. Как только увидите черепаху – стреляйте в нее. Если вы встанете на одну из площадок, приделанных к механизму на столбе, она поедет вниз, а ее противовес – вверх. Используя это, необходимо перебраться через пропасть. Учтите, что на вас будут лететь роботы, бросающие огонь, а на краю пропасти притаилась еще одна черепаха, так что не ждите легкой прогулки. Для страховки можно использовать устройство для полета, но тогда вы не сможете избавиться от черепахи. Вторая пропасть преодолевается так же, но прыгать здесь тяжелее, а летать – опаснее. Над головой шипы, под ногами бездна. Пройдя через этот кошмар, накопите энергию, спуститесь на уступ и разделайте черепаху, прежде чем она кинет в вас какую-нибудь гадость. Потом не двигайтесь, вызовите птицу и бегите вперед. Beat прикроет вас от роботов, которых тут изрядное количество.

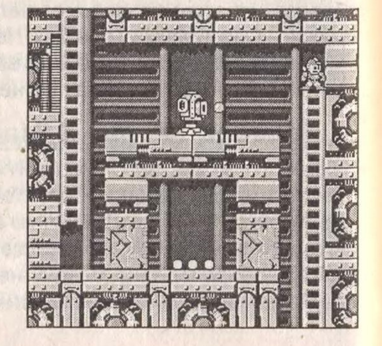
Дойдя до блоков, загораживающих нижний проход, решите, каким путем пойдете. Они оба приведут вас в одно и то же место, но если идти верхом, то придется воевать с летающими пушками, а если идти низом, то с ездящими платформами. Верхний путь проще, но, разбивая блоки на нижнем пути, вы будете получать призы. Перебираясь через пропасть по подвижным площадкам, имейте в виду, что на правую пару можно только залететь, и сразу за ней будет черепаха, к которой придется подойти почти в упор, чтобы уничтожить. Убив ее, можете передохнуть и накопить энергию для выстрела: правее вас ждут еще две черепахи и роботы, бросающие огонь. Преодолеть третью пропасть будет проще, чем две первые, но чтобы взять энергетическую таблетку, придется попрыгать по площадкам. Пропасть, перед которой вы стоите – последняя. Вам придется потерять немного энергии, свалившись на черепаху, но потом можете плюнуть на нее и забегать в комнату очередного босса.

На этом уровне вас ждет сюрприз. Один из человечков в каске сумел дослужиться до высокого чина, и ему дали огромного робота, которым он управляет и пытается вас победить. Робот очень большой, но не очень опасный. Он может стрелять прямо вперед тремя большими шарами, которые не причиняют вам вреда. Еще он может стрелять также тремя шарами так, что они отскакивают от пола и скачут змейкой. Вот это может оказаться опасным, особенно, если вы стоите близко к роботу. Старайтесь выдерживать дистанцию. Чтобы избежать змейки, встаньте так, чтобы шары отскакивали от земли прямо перед вами и перелетали через вас.

Чтобы победить робота, надо прыгать и стрелять в человечка. Для этого годится любое дальнобойное оружие. Экран постоянно двигается, так что будьте внимательны.

Уровень 12. Mr. X Stage 4 / Мистер X четвертый этап

Забирайтесь по лестнице вверх. Прыгайте на площадку с шипами, а потом сразу на лестницу. Если задержитесь на площадке, она перевернется шипами вверх, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Другой вариант – использовать устройство для полетов и лететь к лестнице, вообще минуя эту площадку.



Поднимайтесь вверх и стойте на месте. Поймав момент, перебегите на правый край экрана и ухватитесь за лестницу. Теперь надо приподниматься по ней, избегая выстрелов левой пушки, и стрелять в их сторону. Разделавшись с ними, прыгайте по площадкам к лестнице наверх, но подскакивайте не очень высоко – шипы очень острые.

Поднимайтесь вверх и, немного попрыгав на одном месте, уничтожьте нижнюю пушку. Для уничтожения второй и третьей пушек (третьей пока не видно, она немного дальше и





немного выше) придется либо использовать оружие, стреляющее вверх, либо устройство для полетов. Взлетайте на уровень пушки и стреляйте в нее. Так или иначе, избавившись от пушек, поднимайтесь на самый верх, разбивайте блок и бегите вперед. Добежав до очередной пушки, используйте против нее Смерч или Огненную Стену. Продолжайте двигаться верхом, разбейте еще один блок и заберите приз. Прежде чем идти низом за призами, уничтожьте все блоки с этой стороны. Подкатом заберите контейнер с энергией. Потом так же заберите патроны, но не катитесь до конца, возвращайтесь влево. Запрыгните на один ярус вверх и выкатывайтесь по нему. Пушку, к которой вы подъедете почти вплотную, уничтожьте Смерчем или Огненной Стеной. Со второй пушкой надо поступить так же, но лучше использовать Огненную Стену. Прежде чем идти дальше, используйте силовой скафандр и накопите полную энергию для удара. Идите вперед, пока не увидите блок и клетку за ним. Подождите, пока из клетки не вылетит шар. Он превратится в птицу, которая выстрелит в разные стороны пулями и полетит к вам. В вас она, однако, не попадет. Бегите вперед и ударьте блок. Он упадет вниз и закроет клетку. Не снимая скафандр, бегите дальше. Накопите энергию для удара и прыгайте на площадку. Толкайте блок, как только он двинется, снимайте скафандр и стреляйте вправо, чтобы уничтожить поднимающуюся птицу. Перепрыгивайте выступ и стреляйте в появившуюся пушку.

Попрыгав по площадкам, вы доберетесь до пушки, которая смотрит в другую сторону. Ломайте ее любым подходящим оружием.

Используйте устройство для полета, перелетите на следующую площадку и расстреляйте первую появившуюся птицу. Поднимайтесь к потолку, двигайтесь вправо, дождитесь, пока пушка выстрелит по диагонали, опускайтесь на площадку перед ней и расстреливайте ее. Подождите, пока птицы пролетят у вас над головой, летите к лестнице и сразу уползайте наверх.

Поднимитесь на самый верх лестницы, накопите энергию для выстрела, подгадайте момент и, шагнув к пушке, выстрелите в нее. Спустившись по левой лестнице, заберите, если надо, энергетические таблетки. В летающего робота в верхней комнате нужно стрелять, поднимаясь по лестнице, когда он удаляется от нее, и снова спускаясь, когда он летит к ней. В этой комнате есть развилка. Если вы отправитесь вверх, то пойдете через механических пауков. Если же вы пойдете вправо, то вам предстоит битва с «ковбоями» и прыжки по площадкам над пропастью. В конце концов оба маршрута сойдутся в одной комнате. Прыгайте отсюда вниз и бегите вправо. Энергетический контейнер забрать можно, но это настолько сложно, что лучше даже не пытаться, он просто не окупится. Так что сбросьте блок на клетку. Теперь накопите энергии для выстрела и, прыгнув на него, расстреляйте пушку. Прежде чем двигаться дальше, вызовите свою птицу и прыгайте по площадкам и клеткам, постоянно стреляя. Таким образом, вы доберетесь до входа в комнату босса. То же самое можно сделать и без прикрытия со стороны птицы, но вам будет гораздо сложнее. Вот вы и добрались до мистера X, который несет ответственность за всю эту заварушку. Он спрятался от вас в огромном стальном маятнике, который постоянно раскачивается. К тому же, он сбрасывает на пол энергетические шары, которые катятся в обе стороны. Перепрыгивайте через шары и стреляйте в маятник. Это далеко не самое сложное занятие. На мой взгляд, даже путь, который вы проделали на этом уровне, и то сложнее.

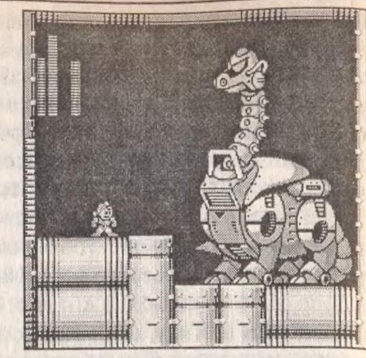
Уничтожив маятник, мы выясняем, что мистер X уцелел. Он кричит вам: «Ты разрушил мой план по захвату контроля над миром, но у меня еще хватит энергии, чтобы уничтожить тебя». С этими словами он удаляется в неизвестном направлении. Вам ничего не остается, как броситься за ним в погоню. Финальная битва начинается.

Уровень 13. Mr. X Stage 5 / Мистер X пятый этап

Двигайтесь вправо. Убейте человечка в каске. Потом используйте устройство для полета, поднимитесь на самый верх и разберитесь с роботом, бросающим огонь. Встаньте на край столба, подловите момент, когда человечек только выстрелил, прыгайте вниз и стреляйте в него. Следующего человечка можно убить прямо через ящик. Потом ломайте этот самый ящик и







идите дальше. От огня, который сбрасывает робот, просто увернитесь, а человечка в каске застрелите через столб. Поднимитесь на этот столб и в прыжке стреляйте в последнего человечка. Используйте устройство для полета, встаньте на столб, используйте, но не вызывайте птицу, потом прыгайте вниз.

Как только окажетесь на нижнем экране, вызывайте птицу, и она поможет вам справиться с пушками. Прыгайте дальше вниз, удерживая ←, и опять вызывайте птицу. Она уничтожит летающую пушку. Используйте силовой скафандр, избавьтесь от подвижной платформы, затем поднимитесь с помощью летного устройства за энергетической таблеткой.

Падайте вниз и сразу начинайте стрелять влево, там летает пушка. Разобравшись с ней, падайте еще ниже, но не прижимайтесь к левой стенке. Вам придется подлетать на вентиляторах и вести дуэль с двумя летающими пушками. Победив их, смещайтесь с вентилятора вправо так, чтобы падать параллельно вертикальной трубе. Падайте вдоль нее, только развернитесь налево. Вы пролетите так несколько экранов, после чего вам снова придется подлетать на вентиляторах и воевать с пушками. После победы обязательно дождитесь, чтобы вас перестало раскачивать. Наберите энергию для выстрела и смещайтесь все время влево так, чтобы проскочить шипы. Оказавшись на твердой земле, разворачивайтесь вправо и стреляйте в пулеметчика. Убив его, используйте устройство для полетов. Вам придется падать на шипы, а потом включить полет и резко забирать в левый проход.

Вы попадете на экран, очень похожий на предыдущий, но все же более легкий. Опять прыгайте на шипы, включайте полет и уходите влево. В итоге, вы окажетесь еще ниже. Берите боеприпасы и бегите вправо. Не снимайте летного устройства. Пройдя пустой экран, вы наткнетесь на робота, который кидается копьями. Подлетите вверх и переждите первое копье. Потом опускайтесь и заходите под вторую выемку в потолке. Взлетайте, чтобы избежать его копий, и стреляйте в ответ. Одолейте его и продолжайте двигаться дальше, не снимая устройство для полетов.

На следующем экране вы встретитесь с большим роботом, который пускает самонаводящиеся ракеты и ледяные блоки. Взлетайте до его уровня и стреляйте. Вы будете опускаться вниз, когда кончится заряд летного устройства. Подождите внизу, пока оно опять откачается, и опять взлетайте. На следующем экране расстреляйте пулеметчика и входите к боссу. Вас ожидает встреча с драконом. Он, конечно, металлический, но все равно дракон. Чтобы его убить, нужно стрелять в глаза. Можно пользоваться площадками, которые выезжают из дракона, подниматься на них вверх и стрелять, но, по-моему, это очень неудобно. Лучше самому подниматься на необходимую высоту. Дракон стреляет в вас большими шарами энергии, старайтесь их избегать.

Уровень 14. Mr. X Stage 6 / Мистер X шестой этап

Разбейте блок и заберите контейнер с энергией. Будьте осторожны, на этом уровне часто встречается скользкий пол. Двигайтесь вправо, убивая по пути маленьких роботов. Дойдя до края уступа, приготовьтесь действовать очень четко и быстро. Дождитесь, пока уедет маленький робот. Спускайтесь вниз и бегите вправо. Под летающим роботом проскользните в подкате, а затем сразу прыгайте на площадку. Роботов, которые летают под вами, можно не трогать. Встаньте на правый край площадки, используйте устройство для полетов и перелетите на вторую площадку. Дальше есть два варианта действий. Первый: идите вправо, там летают два робота. Между ними есть большая щель. Вы можете прыгнуть к ним, проскочить в эту щель и бежать к лестнице, пока они не вернулись. Второй вариант – вы используете силовой скафандр, накапливаете энергию для удара и прыгаете к роботам. Быстро бьете нижнего робота, и можете спокойно идти к лестнице.

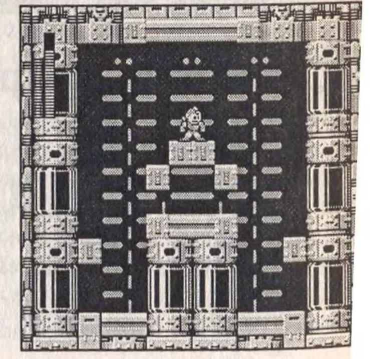


Поднявшись по лестнице, вы попадете в комнату, где постоянно появляются и исчезают площадки. В этом есть некая закономерность. Попытайтесь уловить ее и использовать. Развилка, в принципе, не играет большой роли, можно без риска выбить ледяную стену и уйти направо. Если вы рискнете и проберетесь к лестнице, то пройдете большим кругом и получите чуть больше призов. Наверху вы встретитесь с красными роботами в очках, в которых нужно попадать два раза подряд. Пройдя все экраны справа налево, вы упадете вниз, в ту самую комнату, куда попали бы, выбив ледяную перегородку. Отсюда вам одна дорога – вниз.

Упав и пройдя направо, вам придется прыгать по столбикам и расстреливать красных роботов в очках. Есть одна хитрость в их уничтожении. Вы должны немного подпрыгнуть и выстрелить в него. Иначе он подпрыгнет после первого же снаряда и избежит второго попадания. Подпрыгивайте и идите вперед. Убив всех роботов, вы окажетесь перед дверью в комнату босса. На вас выкатится огромная трехколесная машина, которая будет стрелять обычными бомбочками и большими бомбами, которые взрываются. Если вам удастся сбить большую бомбу, вы, возможно, получите приз. Принцип уничтожения очень похож на войну с большим роботом, с которым вы воевали когда-то давно. Если стрелять по низу этой колесницы, она будет отъезжать назад. Чтобы ее убить, надо прыгать и стрелять по верху. Есть одна большая проблема. В отличие от робота, этот босс зажимает вас в углу настолько, что буквально давит колесами, так что вам некуда деваться, и вы быстро теряете здоровье. Не жалейте снарядов и иногда выпускайте длинные очереди по низу, чтобы оттолкнуть от себя эту махину.

Уровень 15. Mr. X Stage 7 / Мистер X седьмой этап

Идите вправо. Запрыгивайте на первый уступ. Когда подойдете ко второму, появится пиранья. Проблем с ней у вас не будет. Запрыгивайте на уступ и двигайтесь вправо. С края экрана появится винт, который может тянуть вас к себе или, наоборот, отталкивать. Расстреляйте его, пока он не затянул вас на шипы. Перепрыгивайте на тот уступ, где он стоял. Пройдите чуть вперед и убейте пиранью. Спрыгивайте между двумя рядами шипов и забирайте контейнер с энергией. Выскакивая на правый уступ, будьте осторожны, там стоит еще один винт. Расстреляйте его, спуститесь на один уступ и разберитесь с пираньей. Спускайтесь до самого низа, подойдите к краю уступа и прыгайте вправо и как можно выше. При этом обязательно стреляйте. Если вам повезет, вы убьете пиранью и перепрыгнете винт. Делайте с ним что хотите. Поднимайтесь по уступам, пройдите немного вперед, и увидите пиранью, которая мечется в ямке и охраняет боеприпасы. Можете уничтожить ее любым подходящим оружием или спрыгните туда сами и просто застрелите ее. Идите по выступу до тех пор, пока не встретите следующую пиранью. Убейте ее. Теперь используйте устройство для полетов и летите вверх и вправо. Вы опуститесь за пираньей и винтом. Винт надо быстренько расстрелять, чтобы он не мешал вам. Потом можете заняться пираньей. Если есть нужда, заберите энергетическую таблетку и поднимайтесь вверх по лестнице.



Вы окажетесь в комнате с тремя одинаковыми пушками. Левая нижняя уничтожается, что называется, не сходя с места. Просто прыгайте (но не очень высоко) на одном месте и стреляйте. Потом пожертвуйте один Серебряный Томагавк и снесите им левую верхнюю пушку. Теперь просто перебегите к левой стенке и в прыжке расстреляйте последнюю пушку.

Используйте устройство для полета, поднимитесь к лестнице и заберитесь по ней в следующую комнату. Она пустая, если не считать кабины телепорта, в который вам и надо войти. Вы окажетесь в комнате с восемью кабинами телепортов. Каждая ведет к одному из боссов, которых вы уже побеждали, а теперь придется победить еще раз. Кабины по



порядку: левая верхняя – Ямато; левая средняя – Растение; левая нижняя – Рыцарь; правая верхняя – Ураган; правая средняя – Пламя; правая нижняя – Томагавк; левая под вами – Кентавр; правая под вами – Ветер. Победив кого-либо из боссов, вы разрушаете его телепорт. После победы над всеми восемью в комнате появится новый телепорт – девятый. Войдите в него, и вы попадете на следующий уровень.

Уровень 16. Mr. X Stage 8 / Мистер X восьмой этап

Пройдите немного вправо и падайте вниз, удерживая «влево». На следующем экране вы заскочите в нишу, в которой лежат боеприпасы. Хватайте их и быстро падайте дальше, пока пушка в соседней нише не начала стрелять.

Долетев до низа, используйте устройство для полетов. Идите вправо. В следующем экране высоко подвешено устройство, в котором сидят человечки в касках. Отличий нет никаких, только для обстрела конструкции придется не подпрыгивать, а подлетать. В остальном – все то же самое. Одолев эту орду, идите дальше, и вы окажетесь перед входом в комнату босса.

Вы опять встретитесь с мистером X, но на этот раз в заключительной битве. Ваш враг забрался в огромную летающую машину. Время от времени он пускает в вашу сторону энергетические заряды, но главная опасность заключается не в этом. Очень часто он будет подниматься в воздух, перелетать в сторону и опускаться вам на голову. Старайтесь угадать, надо ли пытаться проскочить в подкате на другую от него сторону или просто отбегать подальше. Из оружия лучше всего подходит Серебряный Томагавк. Если вам его не хватит (а вам наверняка его не хватит), используйте любое другое оружие. После того, как вы разнесете его агрегат, не радуйтесь и не бросайте джойстик. Немного повзрывавшись, он полностью восстановит энергию и вам придется повторять все сначала. Тактика не меняется. Старайтесь не попадать под него и уворачивайтесь от шаров.

Расстреляв его во второй раз, можете гордиться своим успехом, но джойстик не бросайте. Он пересядет в маленький аппарат, способный становиться невидимым. Время от времени он будет появляться на экране в случайном месте и выпускать четыре энергетических шара. Ближайший к вам шар будет лететь на вас. Тактика ухода от него срабатывает не всегда, но это лучше, чем ничего. Если мистер X появился высоко, бегите, а как только шар появился и начал двигаться, подпрыгивайте и, развернувшись в воздухе, двигайтесь в обратную сторону. Если же враг появился невысоко от земли, действовать надо примерно так же, но при этом постараться вывернуться и выстрелить в него, пока он не исчез. Использовать против него лучше всего ваш собственный Разрушитель, заряженный до предела. Накапливайте заряд, пока мистера X нет на экране. Когда, наконец, вы в третий раз одолеете его, он сдастся и начнет просить у вас пощады. В скором времени все газеты будут пестреть заголовками о том, что известный доктор Wily был пойман Сверхчеловеком и приговорен к тюремному заключению за свои преступления. Теперь его власть ограничивается стенами тюремной камеры. В мире опять наступили спокойствие и порядок. Надолго ли – кто знает.



Пароли, секреты

A1 A2 A3 B1 F5 – Пламя уже побежден.
A1 A3 B1 C2 F5 – побеждены Пламя и Ураган.
A1 A4 B1 C2 F5 - побеждены Пламя, Ураган и Растение.
A6 C4 D2 E1 E5 – побеждены Пламя, Ураган, Растение и Томагавк.
A2 B5 C6 D4 F6 – побеждены Пламя, Ураган, Растение, Томагавк и Ямото.
B3 C4 D2 D6 E5 – побеждены Пламя, Ураган, Растение, Томагавк, Ямото и Рыцарь.
B3 D2 D6 E5 F4 – побеждены Пламя, Ураган, Растение, Томагавк, Ямото, Рыцарь и Кентавр.
B4 D2 D6 E5 F4 – побеждены все. Можно идти к мистеру X.



STAR WARS: EMPIRE STRIKES BACK

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Lucasfilm Games LTD* ● *Количество игроков 1* ● *Аркада
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

«Давным-давно в одной очень, очень далекой галактике...» Перед нами игра, сделанная по второму фильму знаменитой трилогии. Хотя «Темная звезда» сильно повреждена, для повстанцев наступили трудные времена. Имперские войска рыщут по всей галактике в поисках спрятанных баз повстанцев. Огромный имперский крейсер подошел к маленькой и очень холодной планете с целью разведки. Спутники входят в атмосферу планеты и начинают сканирование местности. В это же время молодой Люк Скайвокер выехал верхом на снежном кенгуру на патрулирование местности. Он замечает спутник-разведчик и устремляется к месту его приземления.



Управление

Кнопка ↑ – карабкаться по лестнице, когда вы просто Люк. Если вы в истребителе, то лететь вверх. Если у вас есть суперсвойство полет, то лететь.

Кнопка ↓ – присесть, когда вы просто Люк. Если вы в истребителе, то лететь вниз.

Кнопка ← – движение влево во всех случаях. Если вы в истребителе, то при нажатой кнопке ← истребитель начинает лететь быстрее влево.

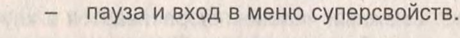
Кнопка → – движение вправо во всех случаях. Если вы в истребителе, то при нажатой кнопке ← истребитель начинает лететь быстрее вправо.

Также курсорные кнопки используются для указания направления стрельбы, например, для того, чтобы выстрелить верх, нажмите на кнопку ↑ и на кнопку стрельбы.

Кнопка «A» – стрельба из любого вида оружия.

Кнопка «B» – прыжок, если вы в истребителе, то кнопка не используется.

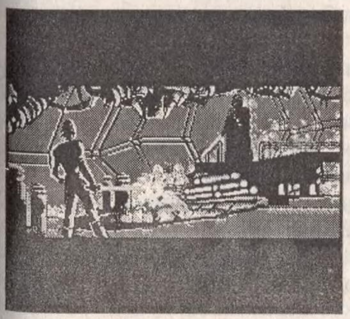
«SELECT» – выбор оружия, когда вы просто Люк. Если же вы в каком-нибудь транспортном средстве, кроме истребителя, – выход из него. Если вы в истребителе, то стрельба гарпуном.



«START» – пауза и вход в меню суперсвойств.



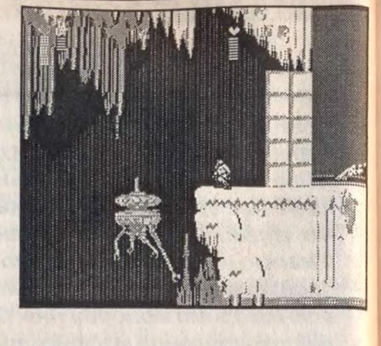
Объекты и законы игрового мира



Для начала давайте разберемся с двумя шкалами, расположенными в левом верхнем углу экрана. Первая из них обозначена сердцем и обозначает количество здоровья персонажа. Если Люк внутри какого-нибудь транспортного средства, то запас прочности этого транспорта. Когда эта шкала становится равной нулю, происходит гибель транспорта, и вы продолжаете игру на своих двоих. Если же вы просто Люк, то обнуление шкалы означает конец игры. Пополнить эту шкалу можно, собирая маленькие сердечки, остающиеся после врагов, или взяв предмет – большое сердце. Вторая шкала обозначена буквой «F» и показывает количество энергии для суперсвойства, если эта шкала исчезнет, вы не сможете использовать суперсвойства. Пополнить эту шка-



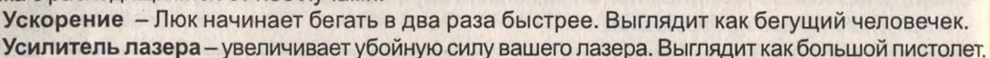




лу можно, собирая предметы с изображением большой буквы «F». Теперь разберем меню суперсвойств и сами свойства. Для того, чтобы попасть в меню суперсвойств, нажмите кнопку «START». Затем курсорными кнопками выберите нужное вам свойство (оно будет выделено цветным курсором) и нажмите кнопку «A». Далее перечислены все суперсвойства с пояснениями к ним.

Суперпрыжок – Люк подпрыгивает в два раза выше, и вы можете запрыгнуть на ранее недосягаемую высоту. Выглядит как прыгающий человечек.

Усилитель Лазерного меча – с этим усилителем убойная сила лазерного меча сильно возрастает. Выглядит как палка с расходящимися от нее лучами.



Ускорение – Люк начинает бегать в два раза быстрее. Выглядит как бегущий человечек.

Усилитель лазера – увеличивает убойную силу вашего лазера. Выглядит как большой пистолет.

Полет – взяв это суперсвойство, Люк сможет летать. Выглядит как человечек, от которого вниз отходят лучи.

Супераптечка – полностью восстанавливает обе шкалы. Выглядит как большой крест. Затем позволяет восстановить шкалу здоровья за счет шкалы силы.

Блокировщик выстрелов для лазерного меча – при использовании лазерного меча с этим суперсвойством вы можете отбивать выстрелы врагов. Выглядит как человечек, машущий мечом в разные стороны.



Враги и ловушки

В игре довольно много разнообразных врагов и ловушек. Некоторые взяты из фильма, другие придуманы разработчиками игры. В этой игре все враги начинают мигать, когда у них кончается здоровье, так что если враг замигал – он скоро умрет. После всех живых врагов остаются сердечки, так что вы можете пополнить вашу жизнь.

Летающий робот-разведчик. Летает и стреляет в три стороны – вниз, вниз и вправо, вниз и влево. Довольно слабый враг, хоть и трудно избежать попадания луча лазера, проще пробежать мимо.

Снежный человек. Заметив вас, Снежный человек сворачивается в клубок и быстро подкатывается к вам, затем распрямляется и бьет вас лапами. Просто перепрыгните его, когда он катится на вас. Если же вы хотите его убить, встаньте за какое-нибудь препятствие или уступ и расстреляйте его из лазера.

Механическая летучая мышь. При вашем приближении вертикально вниз слетает с потолка и через некоторое время поднимается обратно. Быстро пробегайте мимо или расстреляйте ее из лазера.

Имперский солдат. Этот враг выглядит как партизан в белом маскхалате. Солдаты обычно выскакивают из дверей и стреляют в вас из лазера. Лучше всего убивать солдат лазерным мечом.

Имперский солдат с лазерной пушкой. Эти солдаты стоят за большой лазерной пушкой и стреляют по вам, нанося более существенные повреждения. Так как они стреляют только в одну сторону, перепрыгивайте через них и, если хотите, стреляйте в спину.

Песчаный червяк. Выглядит как движущийся по земле холм, из которого время от времени высовывается глаз. Просто перепрыгивайте или бейте его лазерным мечом.

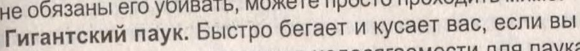
Морж-слизняк. В отличие от своего земного собрата, морж очень проворен и может прилепляться к стенам и потолку. Имеет довольно большое количество жизни, поэтому лучше расстреляйте его издали.



Змея. Ползает вверх и вниз по лианам и атакует вас, когда вы карабкаетесь по ним. Уничтожается с одного удара лазерным мечом.

Удав. Выскакивает из дупла в дереве, когда вы проходите мимо. Вы можете его убить, но это довольно трудно осуществить, так что лучше перепрыгивайте через него.

Синий паук. Висит в тени деревьев и стремительно атакует вас, когда вы проходите под ним. Пока паук висит на дереве, вы можете его расстрелять, но лучше перепрыгивайте через него. Как и боссы, паук имеет свою шкалу здоровья, но вы не обязаны его убивать, можете просто проходить мимо.



Гигантский паук. Быстро бегает и кусает вас, если вы находитесь рядом, если же вы в недосягаемости для паука, стреляет паутиной. Прыгайте на него и бейте лазерным мечом. Гигантский паук также имеет свою шкалу здоровья, но вы не обязаны его убивать.

Гигантский кузнечик. Летает и в полете таранит вас. Так как кузнечик атакует вас в лесу, где вы стоите на коротких платформах, то лучше просто пробежать мимо. Гигантский кузнечик также имеет свою шкалу здоровья, но вы не обязаны его убивать.

Элитный имперский солдат. Этот враг очень опасен! Стреляет по вам из мощного лазера, а когда вы подходите достаточно близко, бьет вас в прыжке. Так как этот враг атакует вас на этапе, где очень много электрических ловушек, в которые он пытается вас столкнуть. Поэтому лучше с ним не связываться, просто перепрыгивайте через него. Элитный имперский солдат также имеет свою шкалу здоровья.

Служитель тьмы. Странное сгорбленное существо, закутанное в плащ, кидается в вас зелеными гранатами. Довольно опасен, так как брошенные им гранаты при взрыве отбрасывают вас назад, и вы можете упасть с платформы.

Лазерный щит. Силовая установка, находящаяся на полу или потолке, проецирует вертикальный лазерный луч, который вредит вам, если вы походите через него. Сбейте силовую установку, и лазерный луч исчезнет.

Электрическая ловушка. Эта ловушка выглядит как несколько синих электрических лучей, проходящих по углублению в полу, и бывают различной протяженности. Если Люк попадет в эту ловушку, он мгновенно погибнет, поэтому будьте осторожны. Пройти без ущерба по этой ловушке можно, если Люк находится внутри имперского робота.

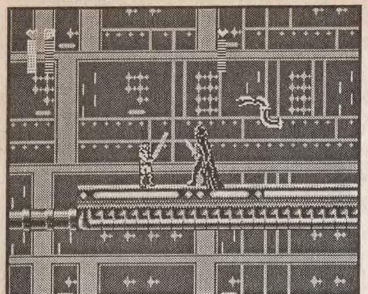
Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с финальным боссом. Помимо финального босса, на уровне есть еще несколько промежуточных боссов. Когда вы подходите к экрану с боссом, в правом верхнем углу появляется шкала его здоровья. На последующих уровнях игры вам встретится много врагов, имеющих шкалу здоровья, но боссами не являющихся, победа над ними не обязательна. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

Большой снежный человек

Выглядит, как увеличенная копия снежного человека, но, в отличие от него, не сворачивается клубком, а просто идет на вас. Перепрыгивайте через него и стреляйте, но существует более легкий способ уничтожения этого босса. Просто пробегайте вправо до конца экрана и суперпрыжком запрыгивайте на уступ перед ледяной стенкой. Большой снежный человек станет крутиться под уступом, тогда нажимайте кнопку ↓ и кнопку ←, Люк будет стрелять вниз по





диагонали, прямо по снежному человеку. Таким способом вы сможете пройти этого босса без единой царапины. Уровень сложности: 2.

Большой робот-разведчик

Выглядит как увеличенная копия робота разведчика, но, в отличие от него, еще стреляет вправо и влево, а также выпускает по вам толпу самонаводящихся ракет. Победить его в открытом бою очень сложно, поэтому применяем ту же тактику, что и со снежным человеком, но с некоторыми отличиями. Отличие заключается в том, что, когда вы сидите на уступе, робот, выпустив толпу ракет, которые не попадут в вас, поднимется немного выше и выстрелит в вас из лазера. На уступе лежит сердце, но вы не должны его брать до самого последнего момента, если же вы его случайно взяли или вас сильно покалечили до этого, в левом углу лежит еще одно сердце. Берите его и возвращайтесь на правый уступ – добивать робота. Уровень сложности: 4.

Патрульный робот

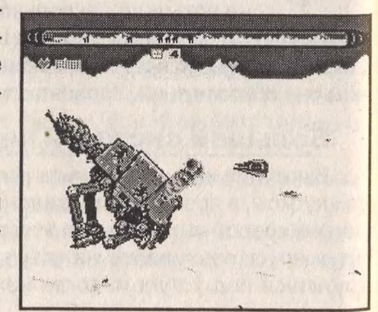
Этот робот передвигается на двух ногах и стреляет из лазерной пушки. Держитесь у робота между ног, там у него мертвая зона обстрела, и бейте его лазерным мечом. Хотя Патрульный робот и не является боссом, вы обязательно должны научиться побеждать его. Ведь после того как вы его забьете, вы сможете забраться внутрь. Это необходимо для того, чтобы преодолеть электрические ловушки. Уровень сложности: 3.

Суперпатрульный робот

Суперпатрульный робот оснащен мощным огнеметом, к тому же силовое поле не дает вам находится под ним. Когда вы встретите этого босса, не будет никаких стенок и уступов, поэтому вам придется полагаться на вашу быстроту и скорость реакции. Прыгайте, чтобы избежать выстрелов, и ждите, пока робот не окажется под вами, тогда приземляйтесь под ним и бейте лазерным мечом или, уклоняясь от выстрелов, расстреливайте его из лазера, применяя суперусилитель. Выбирайте сами, что вам больше по душе или что у вас лучше получается. Уровень сложности: 6.

Многорукий охотник за головами

Довольно странное коричневое существо, стреляющее мощными ракетами и быстро катающееся по земле, тараня вас. Но победить его достаточно просто, придерживаясь следующей тактики: в суперпрыжке перепрыгивайте через него и бегите в правый угол экрана, где и ждите, пока он не подкатится к вам. Подкатившись к вам, охотник за головами встанет, в этот момент бейте его лазерным мечом, затем быстро прыгайте, чтобы избежать его ракет. Далее все действия повторяются до тех пор, пока вы его не забьете. После этого не забудьте взять кучу маленьких сердечек, что останутся от охотника. Уровень сложности: 5.



Летающий охотник за головами

Летающий между двух платформ и кидающий в вас бомбы босс. Победная тактика боя с ним такова: выбегайте на середину экрана и садитесь, вы увидите, что бомбы разрываются, не долетая до вас. Теперь, когда охотник пролетит над вами,



стреляйте вверх. Таким способом вы сможете уничтожить его, не получив ни одного повреждения, правда, это займет довольно много времени, но игра стоит того. Уровень сложности: 5.

Робот Лорд Дарт Вейдер

Первый встреченный вами Лорд Дарт Вейдер будет не настоящим, и убить его очень просто. Этот робот отличается от настоящего Лорда Тьмы цветом меча, у настоящего меч синий, а у этого красный. Включайте лазерный меч, выстрелы из лазера от него отскакивают, и бейте его. После четырех-пяти попаданий он развалится, не нанеся вам особенно много повреждений. Уровень сложности: 4.

Лорд Дарт Вейдер

Настоящий Лорд Дарт Вейдер встретит вас в конце игры, причем, убивать его придется пять раз. Включайте суперусилитель лазерного меча и бейте его как можно чаще и лучше сзади, потому что его меч наносит вам очень серьезные повреждения. После каждой победы над Лордом Тьмы на его месте появятся аптечка и заряд силы, которые вам очень понадобятся.. Уровень сложности: 8.

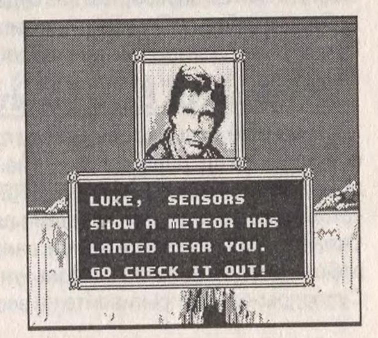
Прохождение

Уровень 1. Патруль местности

В начале уровня вы видите Люка верхом на снежном кенгуру. Бегите направо, отстреливаясь от робота-разведчика, до тех пор, пока не увидите большую пропасть. Здесь с вами свяжется Оби Ван Кануби и расскажет вам о лазерном мече.

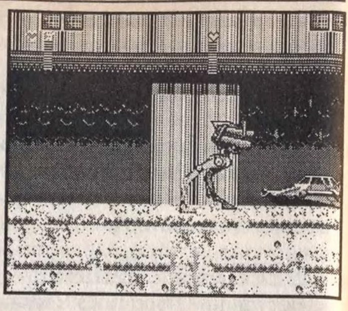
Прыгайте вправо, в пропасть. Будьте внимательны, – вы должны приземлиться на первую площадку. Идите вправо и прыгайте по уступам, и вы попадете к лазерному мечу. Слезайте с кенгуру, ему там не пройти, и берите лазерный меч. Возвращайтесь обратно, спускайтесь на один уровень вниз и идите влево до снежного моста. Слезайте с кенгуру, дальше ему все равно не пройти, а если вы верхом пойдете по мосту, вы повалитесь. Идите влево до провала вниз и прыгайте. Вы попадете к началу тоннеля, в котором вас атакуют снежные люди. Включайте лазерный меч и бегите по тоннелю. В конце его, вверху на площадке, лежит здоровье.

Падайте вниз, там на полу будет ряд кирпичей, которые можно разрушить, но не трогайте их, а бегите направо. Перепрыгивайте через пропасть и берите суперпрыжок. Без этого суперсвойства вам будет не пройти игру. Возвращаетесь обратно к кирпичам, но не трогайте их, а бегите к левой ледяной стене. Эта стена фальшивая и вы можете пробить ее из лазера. Пробив стену, вы попадете в секретную комнату, где вас атакует Большой снежный человек. Как с ним справиться, читайте в разделе « Бой с боссами». Далее будет пролом в потолке, закрытый снежными кирпичами. Разбейте верхние кирпичи, но не трогайте средние и нижние, вы должны прыгать с них вверх. Там вас снова атакует Большой снежный человек, с ним справиться еще легче, – просто встаньте на уступ и расстреляйте его. Вверху лежит суперускорение, там же вам покажут портреты всех создателей игры. Возвращайтесь обратно в комнату со снежными кирпичами, пробегайте мимо и падайте в пропасть. Приземлившись, вы попадете на островок подземной реки. Прыгайте на льдину и плывите вправо до следующего островка. По дороге не забывайте отстреливаться от роботов. Приплыв на остров, разбивайте стену снежных кирпичей и прыгайте на льдину, которая привезет вас на но-









вый остров. На этом острове прыгайте вверх на сосульки-платформы и по ним забирайтесь на самый верх и идите направо. Там с вами опять свяжется Оби Ван, и после беседы с ним вы попадете к первому промежуточному боссу – большому снежному человеку. Как с ним справиться, читайте в разделе « Бой с боссами». После того, как вы его забьете, разбивайте стену из снежных кирпичей и бегите направо. Здесь с вами на связь выйдет Соло и сообщит, что спутник надо как можно быстрее уничтожить. Бегите вправо. Прыгайте в пропасть и приземляйтесь на первый уступ, затем бегите влево. Там лежат сердце и подзарядка для суперсилы. Взяв эти предметы, бегите вправо и падайте в низ до тех пор, пока не попадете к уже знакомым вам сосулькам-платформам. Прыгайте по ним вправо, но будьте внимательны: под ними вода, упав в которую Люк начнет стремительно терять здоровье и поживет всего несколько секунд. Затем забирайтесь наверх, там вас снова атакует Большой снежный человек, с ним справиться еще легче, пробегайте мимо него и, пробив дыру в стене снежных кирпичей, расстреляйте его. Забив его, расстреляйте два верхних ряда кирпичей, но не трогайте два средних ряда, с них вам надо будет запрыгнуть на верхнюю платформу. Запрыгнув туда, бегите вправо и запрыгивайте в пролом в потолке. Здесь вы встретитесь с финальным боссом первого уровня – Большим роботом разведчиком. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами».

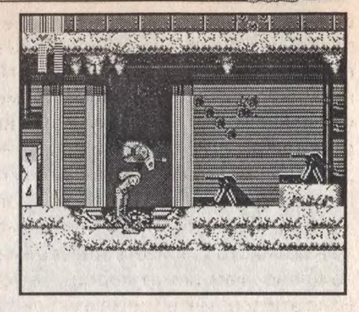
Уровень 2. Защита базы повстанцев

Вернувшись на базу, вы узнаете об атаке имперских войск, и вы должны помочь повстанцам отбить атаку. Люк на истребителе должен уничтожить десять шагающих роботов и не допустить их до базы повстанцев. Оказавшись в игре, вы увидите истребитель с Люком внутри и своеобразный радар вверху экрана. На радаре в левом углу изображена база повстанцев, а справа на нее наступают десять роботов. Истребитель оснащен пятью гарпунами с тросами. При попадании гарпуна в ногу робота он запутывается в тросе и разбивается об землю. Но гарпунов всего пять, а роботов десять, так что пятерых придется расстреливать из лазера. Лучше всего это сделать следующим способом: на малой скорости по низу пролетайте робота, затем разворачивайтесь и стреляйте по ногам, затем быстро разворачивайтесь, иначе получите залп из головы робота, и летите обратно. Лететь поверху опасно, так как роботу намного легче попасть по вам. При полете будьте осторожны, не разбейте истребитель об землю. На этом этапе есть одна возможность, используя которую невозможно не пройти этот этап. Вот в чем она заключается: когда у вашего истребителя осталось несколько пунктов жизни, летите влево в начало уровня, и около базы разбивайте истребитель об землю. Люк не погибнет, а окажется на земле, подождите несколько секунд и бегите вправо, там вас будет ждать новенький истребитель. Запрыгивайте в него и летите добивать роботов. Правда, количество гарпунов останется прежним, но особой роли это не играет. После уничтожения всех десяти роботов Люк вернется на базу.

Уровень 3. База повстанцев

В начале этого уровня вы встретите робота R2D2, который покажет вам видеозапись с обращением принцессы Леи. Из него вы узнаете, что база захвачена, а принцесса окружена и не может бежать. После общения с R2D2 залезайте на лестницу и бегите направо мимо дверей, из которых выскакивают имперские солдаты. Бегите вправо до тех пор, пока не упретесь в стену. Около стены будет лестница вниз, спустившись по ней, вы встретите первого Патрульного робота. Уничтожите его (используя советы из раздела « Бой с боссами») или пробегайте мимо. Суперпрыжком запрыгивайте на верхнюю платформу, по дороге возьмите сердце и залезайте на



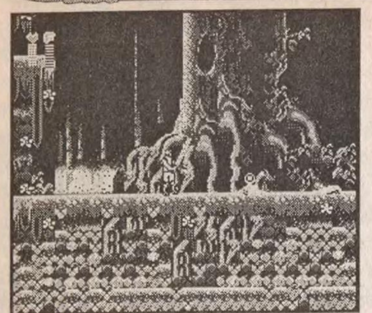


лестницу. Бегите влево мимо лестницы, по дороге расстреляйте двух роботов разведчиков и вверху на уступе берите лазерный меч. Осторожно, не попадите в электрическую ловушку. Когда вы его возьмете, с вами свяжется Оби Ван и сообщит, что вы должны посетить мастера Йоду на планете Дагобан. Возвращайтесь обратно тем же путем и спускайтесь по лестницам в самый низ. Здесь с вами свяжется Солои скажет, что в имперском Патрульном роботе вы можете без вреда для жизни преодолевать электрические ловушки. Здесь же внизу стоит робот, запрыгнув в который вы можете попрактиковаться в управлении роботом. Вылезайте из него, он дальше не пройдет, и бегите влево. После нескольких Имперских солдат с лазерными пушками будет двигающаяся верх и вниз платформа. Запрыгивайте на нее и поднимайтесь. В левом углу лежит заряд для суперсилы, взять его можно, преодолев пропасть по маленьким уступам над ней. Забирайтесь по лестнице наверх и бегите вправо. Здесь будут движущиеся вправо и влево платформы, по которым вы должны добраться до другой движущейся верх и вниз платформы. Запрыгивайте на нее и поднимайтесь. Справа вы увидите длинные электрические ловушки, которые вам не перепрыгнуть, надо добывать робота. Двигаемся влево до лестницы, по которой и поднимаемся наверх. В левой стороне находятся несколько комнат с аптечками и суперскорость, если надо идите и берите. А справа комната с искомым роботом. Как его победить, читайте в разделе «Бой с боссами». После того как вы его забили, залезайте внутрь робота и очень осторожно возвращайтесь обратно. Переходите через электрические ловушки и спускайтесь вниз, не забудьте вылезти из робота, он здесь просто не пройдет. Спускайтесь до самого низа, по дороге возьмите усилитель лазера и идите влево до лестницы. Поднявшись, вы попадете к уже знакомому вам Большому роботу-разведчику. Тактика боя с ним аналогична изложенной выше, только уступ находится слева, там же лежат аптечка и заряд суперсилы. Забив его, идите вправо, и через некоторое время вы встретите финального босса второго уровня – Суперпатрульного робота. Как его победить, читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над ним идите направо до конца. Люк покинет базу, сев на космический челнок, и полетит на планету Дагобан.

Уровень 4. Планета Дагобан

После вашего приземления идите влево, с вами свяжется Оби Ван, который велит вам найти мастера Йоду и обучиться мастерству рыцарей Джедай. Бегите налево и забирайтесь вверх по лиане. Справа за синим пауком лежит заряд для суперсилы. Берите его, бегите до конца влево, там будет лиана, по которой и забирайтесь наверх. Там возьмите здоровье и спускайтесь вниз. Возвращайтесь к первой лиане, по которой вы поднялись наверх. Чудь левее будет вторая лиана, по которой вы должны спуститься вниз, и бегите влево. Будьте внимательны, из дупла в дереве на вас выскочит удав. Поднимайтесь вверх по лиане и спускайтесь вниз по другой лиане. Продолжайте бежать налево и через экран, вы встретите Большого пука, убейте его или пробегайте мимо, бегите влево мимо синего паука. Затем залезайте по лианам на большое дерево, будьте осторожны, на дереве будет дупло с удавом. В левом углу лежит заряд для суперсилы. Взяв его, идите вправо до тех пор, пока не увидите красную лиану. Раскачавшись на ней, прыгайте вправо. Затем снова по лианам забирайтесь на самый верх. Прыгайте вправо по веткам деревьев. Далее вам надо по верху добраться до того места, где вы начинали этап, и пройти немного правее. Там за холмом вас встретит Йода. Йода скажет вам, что для того, чтобы стать рыцарем Джедай, вы должны научиться использовать суперсилу.





Уровень 5. Тренировка рыцаря Джедай

В начале этого уровня Йода скажет вам, что вы должны преодолеть это болото. Бегите вправо мимо холма с червяками и прыгайте на плавающую по воде платформу. С этой платформы прыгайте на другую платформу. Будьте внимательны!!! Когда вы будете подплывать к суше, вас попытается сбить с платформы гигантский кузнечик. Перепрыгнув через кузнечика, забирайтесь по лианам на дерево. Добравшись до вершины дерева, идите направо до тех пор, пока не увидите огромную пропасть. Здесь вернитесь немного назад, пройдите мимо двух холмов с червяками, и внизу вы увидите летучую мышь и моржа, за ними будет лежать супераптечка. Возвращайтесь к пропасти и прыгайте на землю, где вас атакует гигантский кузнечик. Перепрыгивайте через него и падайте в яму. Приземлившись, будьте внимательны: под вами гриб, который взрывается. После гриба бегите вправо, где вас ожидает схватка с гигантским пауком. После победы над ним перепрыгивайте через яму с водой и берите суперсвойство – полет. Возвращайтесь обратно к грибу и вылетайте из ямы, затем взлетайте на правую гору. В горе будет туннель, в котором вас атакуют три синих паука. После них продолжайте бежать вправо, и через некоторое время вы снова встретите Йоду. Он скажет вам, что у силы есть не только светлая, но и темная сторона. И в подтверждение этих слов вас атакует Лорд Дарт Вейдер, но не пугайтесь, это не настоящий Лорд Тьмы, а всего лишь робот. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним бегите вправо, где вас встретит Йода, который скажет вам, что ваши друзья в опасности, и вы должны им помочь. Люк садится в свой звездолет и летит к новой планете.

Уровень 6. Отражение атаки имперских кораблей

При подлете к облачному городу на корабль Люка набрасывается толпа имперских истребителей. Вы должны сбить определенное количество вражеских истребителей. Сколько осталось сбить истребителей, показано на счетчике рядом со шкалой здоровья. После первой атаки на вас нападет новая толпа элитных истребителей, их количество также появится рядом со шкалой здоровья. На этом этапе от вас потребуется только быстрота реакции и виртуозное владение джойстиком. Что касается тактики боя:

– вражеские истребители держатся группами, поэтому не атакуйте в лоб;
– вы можете стрелять по диагонали, а враги нет, используйте это;
– вы можете таранить вражеские корабли, правда, вы тоже получите повреждения;

После уничтожения всех врагов истребитель с Люком приземлится на платформу в облаках.

Уровень 7. Город в облаках

Как только вы приземлились, вас атакуют два робота, уничтожьте их и бегите вправо до тех пор, пока не увидите правителя этого города, который сообщит вам, что R2D2 на несколько секунд нейтрализует лазерные ловушки. Поднимайтесь вверх по лестнице, и когда R2D2 заедет на ловушку и начнет мигать, смело побегайте через нее. Преодолев таким способом три ловушки, бегите вправо, не забывая отстреливаться от имперских солдат. Затем по лестнице спускаемся вниз, где принцесса Лея сообщит вам, что на вас охотятся наемные убийцы. Отсюда нам надо двигаться влево, но там ваш путь преграждают электрические ловушки, поэтому идем направо. Пройдя немного вправо, вы встретитесь с первым из них – Многоруким охотником за головами. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над ним запрыгивайте на правый уступ и идите направо. Здесь вы снова встретите R2D2, который





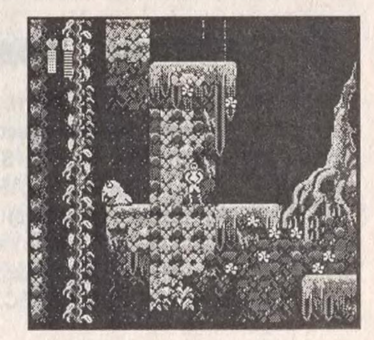
проведет вас через очередные лазерные ловушки. За ними будет довольно длинный коридор, в котором ловушки будут чередоваться с элитными имперскими солдатами. Вам необходимо как можно быстрее преодолеть этот коридор и спуститься вниз. Спустившись, бежим влево, где видим патрульного робота. Взлетаем на уступ над ним и расстреливаем его. Если же вы израсходовали всю силу или у вас мало здоровья, пробегаем мимо робота влево, где будет несколько комнат со здоровьем и зарядами для суперсилы. Забив робота, запрыгиваем внутрь и возвращаемся через коридор с элитными имперскими солдатами к электрическим ловушкам. Миновав их без какого нибудь ущерба для здоровья, идем дальше по коридору с толпами имперских солдат. Расстреливайте их из робота и спускайтесь в низ. Вы попадете в туннель, ведущий вниз с движущейся по нему платформой, из которого в левую сторону отходят три туннеля. В верхнем лежит здоровье, а в нижнем заряд суперсилы, взяв все необходимое, идите в средний туннель. В среднем туннеле будут чередоваться движущиеся транспортеры и колеса с шипами. Успешно пройдя их, вылезайте из робота, поднимайтесь по лестнице, и после электрической ловушки вы встретитесь со вторым охотником за головами. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После победы над ним бегите влево, и вы увидите старт космического корабля, на котором охотники за головами увозят Соло. Об этом нам расскажет принцесса Лея и попросит спасти Соло. Люк садится в истребитель и – в погоню за кораблем наемников.

Уровень 8. Бой с кораблем наемников

Взлетев со стартовой платформы, вы попадаете на уже знакомый нам по бою с истребителями экран. Вас тут же атакует большой корабль наемников, который, помимо обстрела, звездочками оставляет зеленые мины-ловушки, которые взрываются при вашем приближении. Но не пугайтесь победить его очень просто, если следовать следующей тактики боя: займите такое положение (примерно посередине корабля наемников), чтобы его выстрелы пролетали чуть-чуть над вами, и просто летите вперед. Корабль наемников будет крутиться вокруг вас, не причиняя никакого вреда, и вы можете спокойно его расстреливать. После победы над ним Люк возвращается в город на облаках.

Уровень 9. Спасение принцессы Леи

Как только вы приземлитесь, с вами свяжется Соло, который, поблагодарив вас за свое освобождение, расскажет вам, что принцесса Лея в плену, и вам надо освободить ее. Расстреляв пару имперских солдат, бежим направо и спускаемся в нижний коридор, где после имперского солдата с пушкой берем заряд силы. Включаем полет и влетаем в верхний коридор. Далее начнется сущий кошмар из транспортеров и колес с шипами, преследующий вас на протяжении всего этапа. Влетев в верхний коридор, бежим по транспортерам вправо и спрыгиваем вниз на уступ. Слева от вас будет кататься многорукий охотник за головами, а справа два элитных имперских солдата, к ним нам и надо. Идем направо и залезаем на лестницу, с которой очень удобно бить по голове солдат. Уничтожив двух элитных имперских солдат, прыгаем на движущуюся вверх платформу, по дороге можно взять заряд силы. Поднявшись на платформе, бежим по коридору направо и прыгаем вниз на уступ. Слева от вас будет бегать элитный имперский солдат, а справа аптечка и заряд силы. Забив элитного солдата, бежим по транспортеру влево и падаем вниз. Упав, идите влево, падайте вниз и берите Блокиратор выстрелов для лазерного меча. Возвращайтесь обратно наверх и бегите по транспортерам вправо до конца платформы. Спускайтесь вниз, где вас атакует Суперпатрульный робот. Справиться с ним очень просто, – взлетайте на платформу на середине экрана и







расстреливайте робота из лазера. Забив робота, спрыгиваем и бежим вправо до конца экрана, там лежат аптечка и заряд силы. Берем их, бежим влево на транспортер, где, преодолев двух элитных имперских солдат, падаем вниз. Там опять будет лестница, на которой лежит заряд силы и два элитных имперских солдата, которых вы можете убить или бежать дальше. Перелетайте через электрическую ловушку и летите к следующей ловушке, но не перелетайте ее, а садитесь около нее. За этой ловушкой будет кататься уже знакомый вам охотник за головами, и если бы вы перелетели через ловушку, то охотник столкнул бы вас в нее. А так вы спокойно стоите за ловушкой и расстреливаете охотника из лазера, не забывая перепрыгивать через ракеты. Забив его таким способом, перелетайте через электрическую ловушку и бегите влево и, перепрыгнув через последнюю ловушку, вверху на уступе вы увидите принцессу Лею. Запрыгивайте к принцессе, она скажет вам, что это ловушка и вас ожидает бой с Лордом Тьмы.

Уровень 10. Битва с Лордом Дарт Вейдером

В начале уровня бегите вправо, перепрыгивайте через яму и прыгайте вниз к имперскому солдату. Далее по уступам прыгайте вниз, по дороге возьмите заряд силы, и вы попадете к первой схватке с Лордом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После первой победы над Лордом Дарт Вейдером он свяжется с вами и скажет: «Впечатляет». Бегите направо и спускайтесь на один этаж вниз и идите влево, там вас ожидает второй бой с ним. После второй победы над Лордом Дарт Вейдером он свяжется с вами и скажет: «Очень впечатляет». Бегите влево, поднимайтесь по лестнице, и у вас будет третья схватка с Лордом Дарт Вейдером. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После третей победы над Лордом Дарт Вейдером он свяжется с вами и скажет: «Оби Ван обучил тебя очень хорошо». Прыгайте вверх на лестницу и по ней поднимайтесь на платформу. С этой платформы летите вверх и влево до тех пор, пока не увидите платформу с сердцем, приземляйтесь на эту платформу. У вас должно остаться около четырех пунктов на шкале силы. Прыгайте по платформам вверх, затем вправо и на самой верхней платформе будет лежать заряд силы. Взяв его, летите до тех пор, пока не упретесь в стену, там спускайтесь вниз. Добравшись до самого низа, идите вправо и поднимайтесь вверх по первой лестнице, там будет заряд силы, берите его и спускайтесь вниз. Прыгайте через яму ловушку и бегите вправо до обрыва, тут включайте полет и летите на самый вверх. Пробежав немного вправо, вы попадете к четвертой схватке с Лордом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После четвертой победы над Лордом Дарт Вейдером он свяжется с вами и скажет: « В тебе чувствуется могучая сила, юный Скайвокер». Бегите вправо, перепрыгивайте через яму в полу, и вы попадете к пятой последней схватке с Лордом Дарт Вейдером. Отличие от предыдущих схваток состоит в том, что вокруг вас летает разный мусор, пытающийся сбить вас вниз. После четвертой победы над Лордом Дарт Вейдером он свяжется с вами и скажет: « На этот раз ты победил меня, но при следующей нашей встрече удача отвернется от тебя, а мы обязательно встретимся снова – это твоя судьба».

Секреты, коды

Чтобы сразу же получить все суперсвойства, используйте следующий код. Нажмите кнопку **START** (вы попадете в меню суперсвойств) и кнопку **→**. Не отпуская кнопку **→**, нажмите одновременно клавиши **START+SELECT+A+B**. Теперь быстро нажимайте (не отпуская кнопку **→**) следующие клавиши **B, B, START, A, B, START, B, B, START**. Чтобы перескочить через один этап игры, используйте следующий код. Нажмите кнопку **START** (вы попадете в меню суперсвойств) и кнопку **→**. Не отпуская кнопку **→**, нажмите одновременно клавиши **START+SELECT+A+B**. Теперь быстро нажимайте (не отпуская кнопку **→**) следующие клавиши: **B, B, START, A, B, START, B, B, SELECT**.



SUPER MARIO BROTHERS 3

СУПЕР-БРАТЬЯ МАРИО 3

Nintendo* • *Количество игроков 1-2* • *Бродилка
***Рейтинг* ★★★★★★★☆☆☆**

Веками королевство грибов существовало в мире и благополучии. Ни один из семи миров ни в чем не нуждался. Однако появился Bowser и захватил все семь миров. Его дети стали контролировать миры, превратив истинных правителей в разных созданий. Для себя Bowser создал собственный мир – восьмой. Хаос воцарился во всех мирах, но однажды появился странник и сказал, что спаситель скоро придет и будет он простым и скромным человеком. После этого прошло еще немало лет. Не раз бывали знамения появления такого человека, но ничего не происходило. Так кто же тогда спасет королевство грибов от Bowser`a? Есть только один ответ на этот вопрос – Mario.



Управление

START	–	В меню: запуск игры с выбранным количеством игроков. В игре: пауза.
SELECT	–	В меню: выбор пункта.
↑	–	В игре: карабканье по лозе вверх. На карте: движение вверх, прокрутка списка призов.
↓	–	В игре: спуск по лозе вниз, приседание. На карте: движение вниз, прокрутка списка призов.
←	–	В игре: перемещение влево. На карте: движение влево, выбор приза.
→	–	В игре: перемещение вправо. На карте: движение вправо, выбор приза.
кнопка **A**	–	В игре: прыжок (чем дольше удерживать кнопку, тем выше и дальше можно улететь), взлет. На карте: вход в локацию, использование выбранного приза.
кнопка **B**	–	В игре: выстрел, удар хвостом, взятие и бросок предмета. На карте: открытие панели с призами.
← или → + **B**	–	В игре: разбег.



Меню

В меню всего два пункта:
«1 PLAYER GAME» – игра для одного игрока.
«2 PLAYER GAME» – игра для двух игроков.

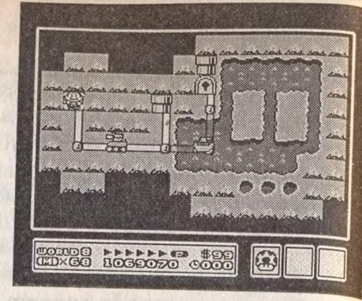
Выбирайте кнопкой **«SELECT»** тот вариант, который вам нужен, и нажимайте **«START»**, чтобы запустить игру.

Объекты и законы игрового мира

После нажатия кнопки **«START»** вы попадете на карту первого мира. С панелью внизу экрана разобраться несложно. Отмечу только два не вполне понятных изображения: полоса треугольников – это спидометр. Чем дольше вы бежите, тем больше треугольников закрашивается. Когда они закрасятся все, вы сможете взлететь, если вы одеты в подходящий костюм (об этом смотрите дальше). Второе не вполне понятное изображение – три прямоугольника справа. Сюда заносятся призы, которые вы собираете в конце почти каждого уровня. Собрав там три картинки, вы получите дополнительную жизнь. Если картинки будут одинаковые, жизней будет больше.







Если вы нажмете кнопку «**B**», находясь на карте, панель перевернется, и перед вами появятся все призы, какие вы успели набрать в разных хороших местах (об этих местах смотрите дальше). Вы можете выбрать один из призов с помощью кнопок управления и применить его, нажав кнопку «A». Повторное нажатие кнопки «**B**» возвращает информационную панель назад.

На самой карте есть очень много самых разных мест. В основном это этапы, которые надо проходить, но попадаются квадратики с изображениями. Посещайте все подряд, и со временем вы разберетесь в том, какая клетка что дает. Именно в таких местах вы получаете призы, которые можно использовать между уровнями, а не сразу. Отдельно скажу только о двери, загораживающей проходы. Чтобы она исчезла, вы должны пройти крепость и одолеть стража. Некоторые этапы на карте проходить необязательно – достаточно пройти на развилке только один из двух (это касается более высоких уровней, чем первый).

Описание призов и персонажей

Светло-зеленый мухомор – ценный приз. Взяв его, вы получите дополнительную жизнь.

Обычный мухомор – вы увеличиваетесь в размере. Теперь вы не подталкиваете блоки, а разбиваете их. Вам придется приседать, чтобы избежать некоторых опасностей, или пролезть в узком месте.

Цветок – позволяет вам стрелять во врагов. Вы выпускаете огненные шары, которые подпрыгивают над землей и двигаются вперед. Они эффективны против большинства врагов.

Звездочка – этот приз делает вас временно неуязвимым. Вы будете мерцать и способны в это время обезвреживать врагов, просто касаясь их. Однако, если вы свалитесь в пропасть или в лаву, то эта защита вам не поможет.

Лист – вы получаете костюм енота (у вас появляется хвост и торчащие уши). Теперь вы можете летать, если сумеете набрать достаточную для взлета скорость. О том, как именно летать, подробно описано в разделе ваших способностей. Кроме того, вы можете бить врагов хвостом.

Костюм лягушки – вы получаете костюм лягушки (с очень забавным внешним видом). Теперь вы довольно плохо двигаетесь по суше, но зато под водой вы как дома. Также этот костюм позволяет вам плавать против течения, что иногда очень полезно.

Костюм Tanooki – вы превращаетесь в Tanooki (на самом деле это тот же енот, только Tanooki – это его японское название в английском написании). Выглядеть вы будете как енот, но коричневого цвета. Помимо цвета, вы получаете способность превращаться в статую, что полезно при уничтожении некоторых врагов.

Костюм молотобойца – в этом костюме вы получаете возможность кидать во врагов молотки, которые способны обезвредить почти любого врага с одного удара. В дополнение вы получаете способность защищаться от огня, который выпускают некоторые враги (для этого вам надо присесть). Выглядеть вы будете довольно красиво – почти весь в черном – прямо робот какой-то.

Крылья – крылышки с буквой «Р» посередине. Теперь вы енот, но с потрясающей возможностью взлетать прямо с места без разбега (как вертолет). К тому же время полета не ограничено. Таким образом, это незаменимый приз для прохождения некоторых очень сложных этапов – вы просто летите над ним до самого конца.





Остальные призы используются не при прохождении этапов, а непосредственно на карте.

Облако – с его помощью вы можете миновать любой этап, не заходя в него. Облако после этого исчезает. Имейте в виду, что если вы погибнете на другом этапе, то вас вернет назад и вы должны будете проходить тот этап, который пытались проскочить.

Молот – с помощью этого приза вы можете разбить валуны, которые иногда загораживают вам дорогу. Таким образом иногда удается пропустить какой-нибудь этап или найти проход в секретное место.

Музыкальная шкатулка – не самый полезный предмет, но часто встречающийся. Если его использовать, то все охранники проходов уснут и вы пройдете мимо них без боя.

Якорь – этот приз удерживает на одном месте летучий корабль, когда вы по нему идете.

Свисток – с его помощью вы попадете в особое место, из которого сможете перенестись в другой мир.



Ваши способности и некоторые игровые приемы

О том, как ходить и бегать, написано в разделе «Управление». Но вы способны выполнять очень много различных действий.

Большой прыжок – разбегайтесь, удерживая кнопку направления (← или →) и кнопку «**B**». Когда спидометр (та самая полоска из треугольничков, внизу экрана) полностью побелеет и раздастся характерный звук, нажмите кнопку «**A**». Вы совершите гораздо более длинный прыжок, чем обычно. Если на вас костюм енота или Tanooki, то после такого действия вы не прыгнете, а взлетите. Быстро-быстро нажимайте кнопку «**A**», и вы будете, размахивая хвостом, набирать высоту. При этом вы можете по своему желанию менять направление полета. Поскольку время полета не бесконечно (исключение – приз «крылья»), рано или поздно вы начнете падать. Нажимая кнопку «**A**», вы будете размахивать хвостом, что существенно замедляет скорость падения.

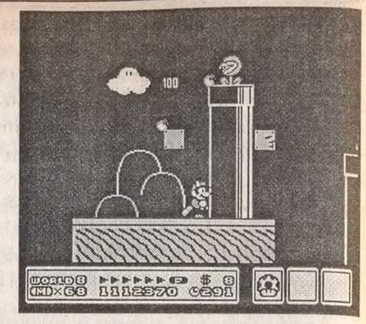
Скольжение – бегите в нужную сторону. Набрав некоторую скорость, отпустите кнопку движения и нажмите ↓. Вы присядете, но будете по инерции продолжать двигаться вперед. Это полезная способность понадобится вам, когда вы будете большим и вам понадобится пролезть в низкую щель.

Топтание – это фирменное действие Mario. Именно так он расправляется со своими многочисленными врагами во всех частях серии. Прыгайте на врага сверху, и вы растопчете его. Так можно справиться со многими (хотя и не со всеми) врагами. Если во время приземления на врага вы будете удерживать кнопку «**A**», то оттолкнетесь от него и подпрыгните высоко вверх.

Разбивание – еще один способ пробить дорогу вверх или расправиться с врагом. Встаньте под блок и подпрыгните. Блок разлетится на куски, а враг (если он был на этом блоке) будет обезврежен. Этот маневр доступен только если вы большой. Маленький Mario может подталкивать блоки и так обезвреживать врагов, но он не может разбить блок. Точно так же можно добывать призы и монетки из блоков. Учтите, что некоторые призы (например, жизнь) начинают двигаться в сторону после того, как их выбить. Так вот, направление движения выбирается не случайно. Приз будет двигаться в сторону, противоположную той, с которой вы ударили блок. То есть, если вы толкнули блок ближе к левому краю, то приз будет двигаться вправо, и наоборот.

Скатывание – стоя на склоне горки, нажмите ↓. Вы поедете с горки, сбивая всех врагов на своем пути. Этот прием не срабатывает с некоторыми врагами, но таких немного.





Удар хвостом – это действие вы можете выполнять только в том случае, если у вас есть хвост (костюм енота или Tanooki). Просто нажмите кнопку «**B**». Резко повернувшись, вы ударите противника хвостом. Так можно не только избавляться от врагов, но и разбивать блоки.

Плавание – нажимая под водой кнопку «**A**», вы будете всплывать. Удерживая кнопку необходимого направления, вы сможете рывками продвигаться в нужном направлении. Чтобы вылезти из воды на сушу, удерживайте ↑, нажимая «**A**». Гораздо проще плавать под водой, если вы в костюме лягушки. Вы просто нажимате нужное направление и плывете туда. Если при этом удерживать кнопку «**A**», то плыть вы будете гораздо быстрее.

Превращение в статую – нажмите кнопку «**B**» и, не отпуская ее, кнопку ↓. Вы превратитесь на несколько секунд в статую. Пока вы пребываете в таком состоянии, враги не замечают вас и проходят мимо. Если вы сумеете превратиться в статую в воздухе и приземлиться прямо на врага, то сможете таким образом побеждать некоторых врагов, которых нельзя топтать просто так.

Входы в трубы и двери – чтобы влезть в трубу, которая торчит из земли, встаньте на нее посередине и нажмите кнопку ↓. Чтобы войти в боковую трубу, просто зайдите в нее. Чтобы влезть в трубу, свисающую сверху, встаньте под нее и подпрыгните, удерживая кнопку ↑. Чтобы войти в дверь, встаньте напротив нее и нажмите ↑.

Взятие и бросание предмета – призы вы просто забираете, и все. Но помимо них, вы можете брать, носить и бросать еще кое-какие предметы (панцири жуков и черепах, особые «серебряные» блоки, ходячие бомбы). Для этого подходите к предмету с нажатой кнопкой «**B**». Вы возьмете его в руки и понесете. При этом вы можете прыгать и даже летать, если умеете. Отпустив кнопку «**B**», вы бросите предмет в ту сторону, куда шли. Так можно разбивать блоки или выбивать призы из блоков, лежащих прямо на земле. Только учтите, что серебряный блок просто исчезает через некоторое время после того, как вы возьмете его в руки, а враги активируются (то есть черепаха вылезает из панциря, бомба взрывается и т.п.). Вы можете взять серебряный блок, даже просто стоя на нем. Нажмите кнопку «**B**», и окажетесь на его месте, а он будет у вас в руках.



Враги

Здесь перечислены не все враги, а только те, которые представляют серьезную угрозу или обладают какими-то способностями.

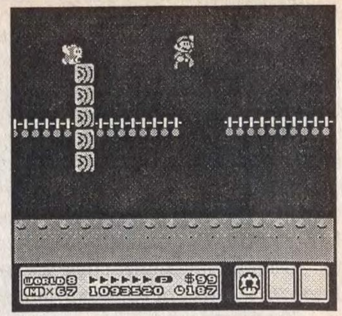
Летающий гриб – летает и бросает вниз микро-грибы.

Микро-гриб – они не могут очень сильно навредить вам, но они цепляются за вас и мешают быстро ходить или нормально прыгать. Как можно чаще подпрыгивайте, чтобы стряхнуть их с себя. Они могут прятаться в золотых блоках и прыгать на вас. На уровне 5-3 они укрываются в большом башмаке, но избавиться от них несложно.

Черепаха-скелет – такие черепахи водятся почти в каждой крепости. Если вы прыгнете на нее, то она рассыплется в прах, но через некоторое время опять восстановится и поползет дальше. Такую черепаху нельзя бить хвостом. В то время, когда она лежит на земле и не проявляет признаков жизни, мимо нее можно пробежать.

Жонглеры – эти небольшие растения ходят туда-сюда или сидят в трубе. Они занимаются тем, что подбрасывают в воздух небольшой шипастый шар. Подождите, пока шар улетит повыше, и прыгайте через растение или наоборот, прыгайте через них, когда шар будет внизу. Не пытайтесь растоптать их.





Росток – эти маленькие растения сидят на одном месте или бродят туда-сюда. Когда вы прыгаете через них, они подскакивают вверх, чтобы укусить вас. Топтать их нельзя, но избежать с ними встречи не очень сложно.

Маленькие людоеды – они неподвижны, но предпочитают обитать в труднопроходимых местах. Их нельзя топтать и бесполезно в них стрелять. Единственный способ избавиться от них – бросить в них панцирь или блок, или ударить хвостом.

Призрак – он обитает только в крепостях и летит к вам, когда вы стоите к нему спиной, и замирает, когда вы смотрите на него. Очень часто это можно использовать в своих целях. Призрак почти неуязвим, от него надо просто убегать.

Огонек – пламя свечи, которое соскакивает вниз и преследует вас. Как и призрак, он замирает, если смотреть на него. Как и призрак, он почти неуязвим – бегите от него. Что отличает его от призрака, так это неспособность преодолеть даже невысокое препятствие. Огонек не может летать или прыгать, так что убежать от него несложно.

Барабашка – призрак, который живет в особых белых блоках. Он немного высовывается из них так, что видны его контуры. По самим белым блокам можно ходить спокойно, но барабашек надо избегать.

Страж – быстрый, довольно опасный противник, который охраняет все крепости Bowser"а. Он может иметь крылья и летать или просто высоко прыгать и падать на вас сверху. Я чуть-чуть подробнее задержусь на его описании, потому что есть очень простой способ обезвредить его (он отнимает максимум секунд 10). Чтобы быстро разделаться со стражем, надо прыгнуть на него три раза. После того как сделаете это первый раз, сразу подпрыгивайте как можно выше на одном месте. Страж немного померцает, потом превратится в шипастый шар, а потом опять станет самим собой. Как раз в этот момент вы и приземлитесь на него, ударив второй раз. Опять подпрыгивайте и все повторится. Немного потренировавшись, вы сможете делать это очень легко. После победы над стражем, подберите приз, который от него останется.

Ходячая бомба – механическая бомба, которая иногда вылетает из пушек вместо ядра или просто бродит по земле. Если прыгнуть на нее, она перестанет ходить и через некоторое время взорвется. Ее можно пинать, брать и бросать во врагов (после того как оглушите), но во время взрыва лучше держаться от нее подальше.

Огненный червяк – червяк, сделанный из огня. Ударьте его хвостом, чтобы обезвредить, или избегайте контакта, если хвоста нет.

Злое солнышко – оно совсем не радо видеть вас. Появляется редко, но постоянно крутится вокруг вас и его атаки могут быть очень опасны. С ним ничего нельзя сделать.

Механики – это обслуживающий персонал военных кораблей и танков Bowser"а. Вместо того, чтобы заниматься ремонтом, они высовываются из люков и кидают в вас гаечные ключи. Их можно топтать, на них можно даже стоять (когда из люка выглядывает только макушка) и их можно расстреливать, когда они высунутся.

Бомбардировщик – очень неприятный враг. Он летает на облаке и сбрасывает вниз покрытые шипами коконы, из которых вылупляются шипастые жуки (только из красных коконов). Из зеленых никто не вылупляется, они просто катятся по земле в вашу сторону. Коконов касаться нельзя. Бомбардировщика можно сбить, если прыгнуть на него сверху (туда еще забраться как-то надо), но это почти бесполезно – очень скоро появится новый и все начнется сначала.

Комета – летающая, плюющаяся огнем бестия, таскающая за собой огненный хвост (за что и получила свое название). Подстрелите ее или прыгните на нее сверху, чтобы нейтрализовать.





Не касайтесь ее хвоста – прыгайте прямо на шар. После того как она изведет все свои запасы огня (их не очень много – четыре-пять), она самоликвидируется.

Цепной шар – этот шар прикован цепью к деревянному блоку. Его нельзя топтать и в него бесполезно стрелять, так что просто избегайте его. Если очень долго стоять неподалеку от цепного шара, он в конце концов порвет цепь и бросится в вашу сторону.

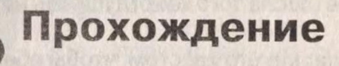
Охранники проходов – эти создания охраняют проходы между этапами, но могут встречаться и на самих этапах. Они выглядят, как черепахи, вставшие на задние лапы. У всех есть какое-нибудь оружие, которое они будут швырять в вас. Это могут быть молотки, бумеранги или огонь. Есть еще большая черепаха с молотками, если она подпрыгнет и приземлится, вы будете на несколько секунд оглушены. Любого из этих противников можно подстрелить, если есть чем.

Боссы уровней – они очень схожи по своим повадкам и одолеть их не очень сложно – любого из них достаточно три раза стукнуть по голове.

В описании каждого этапа указаны только скрытые и запутанные места, с прохождением которых могут быть проблемы. Помимо них, на каждом уровне, как правило, полно призов и монеток, скрывающихся в блоках. Ищите их самостоятельно.

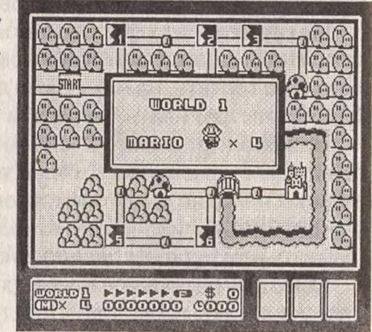
В игре встречаются разные блоки, с которыми можно по-разному обращаться:

В вопросительных блоках (со знаком вопроса) могут быть спрятаны призы или монетки и их нельзя разбить. Пустой золотой блок можно разбить, если вы большой. Если в золотом блоке что-то спрятано, то, выбив это, вы не сможете его разбить. Также *в золотых блоках* иногда встречаются специальные P-переключатели. Они похожи на выпуклую кнопку с буквой «P» внутри. Если нажать такой переключатель, то где-то на некоторое время может появиться проход. Всегда после нажатия такого переключателя все золотые блоки превращаются в монетки, а монетки, наоборот, в блоки. Через некоторое время все опять становится как было. В некоторых золотых блоках спрятана не одна, а несколько монеток. Чем чаще вы будете его бить, тем больше монеток сумеете выколотить. *В серебряных блоках* ничего никогда не спрятано, но их можно подбирать и кидать во врагов. *В нотных блоках* (с изображением ноты) может быть спрятан приз, кроме того, они поддталкивают вас вверх, когда вы на них запрыгиваете. Если вовремя подпрыгнуть, то с нотного блока можно подскочить гораздо выше, чем обычно. *Из деревянного блока* тоже можно выбить приз, если толкнуть его сбоку. Будьте готовы к тому, что он, в свою очередь, оттолкнет вас. *Падающие блоки* – они не квадратные, а похожи на кривые бублики. Из их названия и так все понятно – когда вы встаете на такой блок, он начинает дрожать и через некоторое время падает вниз. Если на нем постоянно подпрыгивать, то он не упадет.



Прохождение

Мир 1. Grass Land / Травяная Земля



Этап 1. Вернитесь от первой пропасти назад, к лежащему на земле блоку, разбегитесь и взлетайте вправо и вверх, чтобы найти монетки и жизнь.

Разбегайтесь по длинному облаку и летите вправо до высокой трубы. Забравшись в нее, найдете монетки.

Этап 2. Если вы сможете затоптать девять или больше грибов, выползающих из T-образной трубы, и при этом ни разу не коснуться земли, то получите жизнь.

Добежав до многочисленных монеток, висящих в воздухе, не берите их. В левом блоке под трубой спрятан P-переключатель. Нажмите его и забирайтесь по блокам на трубу.





Забирайтесь внутрь и собирайте монетки. Выбравшись наружу, опять нажмите Р-переключатель, заберитесь на трубу и прыгните с нее вправо-вверх, чтобы выбить из невидимого блока жизнь.

Этап 3. В большой группе блоков таится немало хороших вещей. Пните черепаший панцирь влево, и он пробьет вам ход. Разбивайте все блоки подряд в поисках монеток. Подпрыгните справа от левого вопросительного блока, чтобы найти невидимый нотный блок. Подпрыгнув на нем, вы попадете на небо. Собирайте монетки и взлетайте после третьей группы, чтобы достать еще монеток и жизнь. Избавьтесь от черепахи на белой плите, нажмите ⬇ и подождите несколько секунд. Вы провалитесь через нее вниз. В результате, вы выпадете «за сцену», то есть будете пробегать позади предметов. Заканчивайте уровень, и вместо обычного финала попадете к человечку, который позволит вам забрать из сундука приз – свисток.

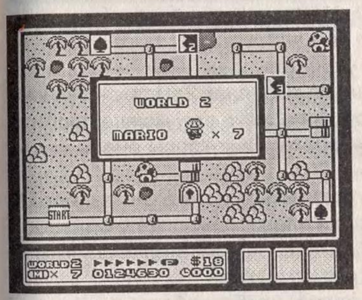
Крепость. Здесь можно получить второй свисток при условии, что вы можете летать. Дойдя до конца, растопчите черепаху-скелет, разбегитесь от двери влево и взлетайте. Летите вверх, за пределы экрана, а потом вправо. Когда вправо двигаться станет никак, нажмите ⬆, и войдете через дверь в комнату. В сундуке спрятан свисток.

Этап 5. На развилке идите верхним путем и попрыгайте вдоль левой стены, там, где коридор поворачивает наверх, чтобы найти розовый нотный блок. Подпрыгнув на нем, попадете на небо.

Этап 6. Там, где в площадке есть очень узкая щель, необязательно в нее падать. Можно разбежаться с краю предыдущей площадки, запрыгнуть на эту, разбежаться дальше и взлететь (если можете). Собирая в воздухе монетки, вы долетите до самого выхода.

Дворец. Ничего сложного или секретного. Добирайтесь до трубы, и попадете через нее к боссу.

Мир 2. Desert Land / Пустынная Земля



Если одолеете охранников прохода, то от одного из них получите молот. Используя его, можно разбить завал в левом верхнем углу карты (просто встаньте рядом с завалом и используйте молот). Тогда можно будет пройти дальше, на еще один экран.

Этап 1. Пройдя по трубе, разбегайтесь обратно влево и взлетайте. Пробейте ход через блоки и залезайте в трубу, чтобы с помощью Р-переключателя добыть еще монеток. Забирайтесь в последнюю перед выходом трубу. Нажмите Р-переключатель, выбирайтесь в левую трубу и быстро собирайте монетки.

Этап 2. Если упадете в зыбучий песок, то прыгайте как можно чаще и держите кнопку ⬆ – у вас еще есть шанс выкарабкаться.

Миновав черепаху, присядьте и, проезжая под золотыми блоками, ударьте оба. Нажмите Р-переключатель, прыгайте обратно на платформу и собирайте все монетки, какие сможете.

Почти сразу после переключателя, миновав первые четыре монетки (или блока, если вы его нажали) и еще одну клетку, в воздухе будет невидимый блок с жизнью.

Этап 3. Если вы можете летать, то, обобрав три пирамиды, вернитесь к левому краю третьей пирамиды, бегите вправо и взлетайте. Летите по диагонали вправо и вверх, пока не доберетесь до блоков, висящих высоко в воздухе. Приземляйтесь на нижние и выбивайте у себя над головой Р-переключатель. Нажмите его, падайте вниз и собирайте кучу монеток и жизнь, которая спрятана в одном из блоков пирамиды.

Пустыня. Ничего сложного. Когда солнышко начнет летать вокруг вас, бросьте в него черепаший панцирь, и оно отстанет. Смерч надо перепрыгнуть, иначе он оттащит вас назад.

Этап 4. Этот этап можно пройти двумя разными путями. Если вы не можете летать, то идти придется низом.

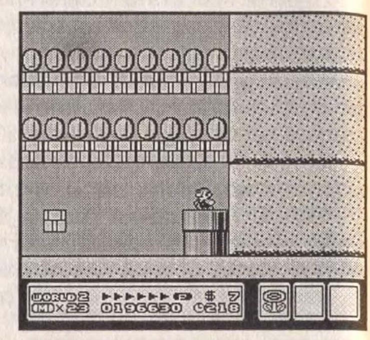




Чтобы добыть приз из блока, висящего очень низко, надо напугать черепаху на правом столбе и пнуть ее панцирь влево. Он ударится об стенку, отскочит, ударит блок и из него выскочит приз. До самого конца внизу не будет ничего сложного или скрытого.

Если вы можете летать, то, выбив монетку из первого блока, разбегайтесь обратно влево и летите в левый верхний угол. Пролетев через несколько блоков, вы окажетесь наверху. В третьем слева блоке правой половины моста спрятан Р-переключатель.

Этап 5. Там, где несколько золотых блоков лежат в самом низу, надо пнуть черепаший панцирь влево, и он выбьет лозу. Забирайтесь по ней и прыгайте по площадкам. Добравшись до трубы, забирайтесь в нее. В центральном блоке нижнего ряда спрятан Р-переключатель. Нажмите его, не собирая монетки внизу, чтобы собрать все, что появится. Когда действие переключателя кончится, соберите то, что осталось.



Пирамида. Если вам нужен костюм енота, выбейте приз из вопросительного блока, и выйдете из пирамиды. Опять войдите внутрь – блок восстановился. Это маленький лабиринт и найти в нем выход совсем несложно. Попрыгайте справа от полосы деревянных блоков, рядом с трубой, свисающей сверху, и найдете невидимый блок. Забирайтесь по нему к трубе, и попадете в скрытую комнату. В отдельном блоке спрятан Р-переключатель. Над пятым справа блоком верхнего ряда спрятана жизнь.

Дворец. Никаких секретов. Добравшись до трубы, попадете через нее к боссу.

Мир 3. Water Land / Островная Земля

Вообще-то, название этого мира переводится немного иначе, но «Водяная Земля» – это както неправильно. Из одного из охранников можно выбить молот. Используя его, можно пробить дорогу к лодке (в правой части карты) и доплыть на ней до островка, на котором очень много различных домиков.

Этап 1. Опускайтесь вдоль левого края экрана вниз, чтобы получить приз. Можно подняться вдоль правого края деревянных блоков и запрыгнуть на них. Пройдя влево, можно получить приз.

Этап 2. На площадке из золотых блоков, в третьем слева блоке, спрятан Р-переключатель, но его лучше не нажимать, потому что станет труднее добраться до выхода.

Если можете летать, то, выбравшись из трубы, слетайте влево, чтобы собрать монетки и найти невидимую жизнь. Она расположена в самом верху экрана, справа от левого стержня, который поддерживает площадку внизу. Мысленно поставьте два блока справа от верхнего конца этого стержня. В том месте, где получится второй блок, как раз и находится невидимка.

Этап 3. В первой длинной полосе золотых блоков, во втором справа блоке, спрятан Р-переключатель. На площадке после вращающейся платформы, в левом блоке, спрятан еще один. Нажав его, можно быстро бежать по площадкам вправо и добраться до выхода.

Крепость. Здесь куча дверей, но вам нужна пятая от начала (за ней можно выбить жизнь) и шестая (она ведет к стражу). Можете войти в самую последнюю дверь, чтобы добыть монетки (подпрыгните там над дверью, чтобы найти невидимый блок, второй блок расположен выше и правее этого). Если по ошибке войдете в другую дверь, плывите влево – там выход.

Этап 4. Чтобы запрыгнуть на высокий утес, надо бежать по горе, удерживая кнопку «**В**», и прыгнуть в последний момент. В левом блоке под трубой монетка, а в правом Р-переключатель, который заставляет появиться множество монеток.

Этап 5. Если проходить этот этап в костюме лягушки, то можно заплыть во вторую торчащую снизу трубу и получить три жизни. Выбравшись оттуда, вернитесь чуть-чуть назад и плы-



вите против течения к трубе слева. Держитесь при этом правой стороны, и выбьете жизнь из невидимого блока.

Этап 6. На площадке с тремя золотыми блоками бросьте один блок вправо, чтобы выбить Р-переключатель. Выбейте из блока наверху жизнь, нажмите переключатель и берите жизнь вместе с монетками.

Этап 7. В прямоугольнике из золотых блоков, в верхнем блоке второго слева столбца, спрятана жизнь. Из верхнего левого блока группы блоков, в виде скобки, можно выбить лозу. Забравшись по ней на небо, бегите влево. В золотом блоке спрятан Р-переключатель. Если нажать его и упасть вниз, можно собрать монетки, в которые превратились блоки того прямоугольника, из которого вы брали жизнь. Если вернуться вправо и прыгнуть с деревянного блока вправо, то попадете на пустую площадку. Встаньте посередине, выбейте невидимый нотный блок и запрыгивайте на небо.

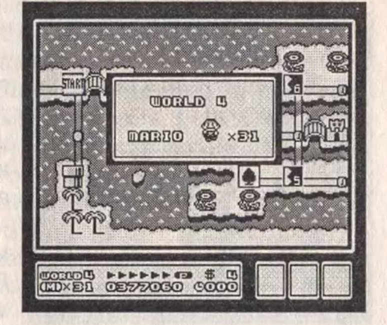
Этап 8. Лучше всего иметь на этом этапе хвост, тогда вы сможете добыть жизнь из одного из блоков, лежащих на земле.

Этап 9. Нет ничего сложного или скрытого.

Вторая крепость. Никаких секретов или сложностей на этом этапе нет.

Дворец. Ничего сложного – доберетесь до трубы и попадете к боссу.

Мир 4. Giant Land / Земля Гигантов



Этап 1. Если вы можете летать, то разбегайтесь от самого водопада влево и взлетайте. Летите вправо и вверх, чтобы добраться до водоема, из которого вытекает водопад. Плывите влево, мимо хищного цветка, и забирайтесь в трубу, чтобы добыть жизни.

Этап 2. Ничего непомерно сложного на этом этапе нет. Чтобы преодолеть стреляющие цветы, встаньте возле вопросительного блока, подождите, пока цветок выстрелит и спрячется в трубу. Разбегайтесь изо всех сил и прыгайте вправо. Вы перелетите второй стреляющий цветок и приземлитесь на деревянные блоки.

Этап 3. После маленького островка, над которым висит вопросительный блок с призом, избавьтесь от шипастого и обычного жука, разбегитесь с левого края и взлетайте. Вверху есть уступ с монетками.

Крепость. Добравшись до труб, забирайтесь в среднюю (она с обоих концов третья по счету), чтобы пройти этот этап более легким путем. Чтобы выбраться наверх после полосы вопросительных блоков, найдите два невидимых блока.

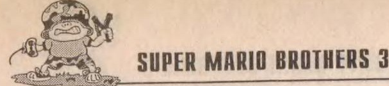
Этап 4. Если у вас есть костюм лягушки, то оденьте его, и сможете забраться во вторую трубу и набрать там монеток.

Этап 5. Из золотого блока над пушкой можно выбить лозу. Поднимайтесь по ней вверх (чтобы влезть на нее, оттолкивайтесь от снарядов), и сможете получить костюм Tanooki и монетки.

Этап 6. В двух местах на этом уровне есть двери. Если вы войдете в одну из них, то враги превратятся из огромных в обычных, а некоторые призы появятся или исчезнут. Если еще войти в дверь, то все станет как было в начале. Над первой трубой есть площадка с монетками, но на нее надо залетать. Если враги у вас обычного размера, то здесь же можно получить жизнь.

В вопросительном блоке, расположенном за второй трубой, будет приз, если враги большие, и монетка, если враги обычные.

Полоса золотых блоков рядом с деревянным столбиком. Если у вас большие враги, то из третьего слева блока вы сможете выбить несколько монеток. Между двух труб, там, где



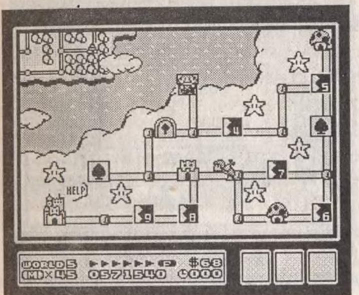
ползает черепаха, есть три невидимых блока. Если враги большие, то во всех блоках будет по монетке. Если враги маленькие, то в самом левом будет жизнь.

Вторая крепость. Получив Р-переключатель и нажав его, вы увидите невидимую ранее дверь. Заходите в нее.

Лифт со стрелкой всегда поднимается вверх. Лифт с лампочкой может менять направление движения, если вы на нем подпрыгнете. Если вас прижмет к потолку, когда вы стоите на лифте, то он исчезнет.

Добравшись до самого верха, забирайтесь в трубу. Встаньте на левый край трубы и подпрыгните, чтобы выбить из невидимого блока монетку. Заберитесь на него и, встав на самый край слева, подпрыгните, чтобы выбить еще одну. Поднимайтесь на верхний блок и опять подпрыгните с самого левого края. Из блока, который находится за экраном, вылетит жизнь. Забирайте ее и залезайте в трубу. Если можете летать, слетайте в левый угол, чтобы получить монетки.

Дворец. Очень легкий летучий корабль. Пробирайтесь мимо огнеметов, пока не доберетесь до трубы, которая ведет к боссу.



Мир 5. Sky Land / Небесная Земля

Этап 1. Настоятельно рекомендую использовать крылья перед входом на этот этап. Вы сможете набрать жизней, получить приз и не испытаете никаких проблем с его прохождением. Сразу после начала этапа взлетайте вверх, пролетите немного вперед и заберитесь в трубу. Спускайтесь по уступам вниз и опять лезьте в трубу.

Выбравшись в новом месте, летите вверх и немного вправо. Разбейте средний золотой блок и выбейте из левого блока Р-переключатель. Нажмите его и собирайте многочисленные монетки, появившиеся внизу. Выбейте жизни из полосы золотых блоков, которая расположена справа от трубы (рядом с деревянными блоками). Собрав все, летите вправо и вверх. Разбивайте вертикальный столб из блоков, чтобы подняться наверх, и летите влево, к началу этапа.

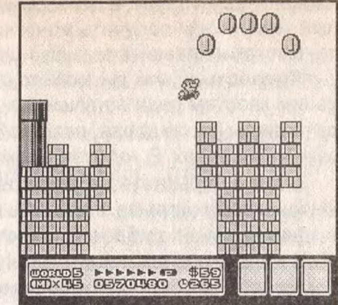
Опять забирайтесь в ту же трубу, что и первый раз. Вам надо пролезть верхним путем, чтобы получить музыкальную шкатулку и завершить этап.

Этап 2. Забравшись в трубу, вы начнете падать вниз. Не шевелитесь, и упадете на нотный блок. Отсюда есть два пути: вверх и вниз. Верхний путь проще и монеток там больше. Забирайтесь наверху в первую встреченную трубу, чтобы получить три жизни. Внизу нет ничего очень полезного или сложного.

Этап 3. Если сможете ударить снизу по блоку, на котором стоит гриб в башмаке, то заберите этот башмак. Вы сможете ходить по растениям и забрать монетки и жизнь в одном из блоков над ними.

Крепость. Если использовать здесь крылья, то можно получить лишние жизни. Разбивайте блоки, закрывающие путь наверх, летите к трубе и забирайтесь в нее. В комнате спрятаны три невидимых блока с жизнями. Первый блок расположен над тем местом, куда указывает стрелка из монеток. Второй блок высоко вверху от слева от левой монетки. Третий блок справа от самой правой монетки. Чтобы пройти последний пресс, отойдите к левому краю островка (но не падайте на уступ), нажмите кнопку «**B**» и бегите вправо. Не прыгая, вы попадете на маленький островок, над которым висит пресс. Прежде чем он упадет на вас, прыгайте дальше.





Башня. Если вам очень нужна лишняя жизнь, можете пожертвовать крыльями и сможете ее получить (однако по-моему это не выгодно). Добравшись до тупика с трубой, когда первый раз окажетесь на улице, перелетайте стену и летите вправо, чтобы найти блок с жизнью. Поднявшись по лозе и забравшись в трубу, вы окажетесь на второй половине карты – на небе. Не влезайте в ту трубу, из которой вылезли, иначе придется еще раз проходить башню.

Этап 4. Прежде чем входить сюда, обязательно используйте что-нибудь, чтобы стать большим. Забрав из блока приз, вы сможете летать. Разбегайтесь по первому облаку и летите вверх и вправо, пока не достигнете облака. Собирайте монетки, разбегайтесь по второму облаку и летите вправо, насколько получится, продолжая планировать до последнего. Вы приземлитесь прямо на трубу, ведущую с этого этапа.

Этап 5. Вам снова понадобится хвост, чтобы легко пройти этот этап. Разбейте блоки над второй трубой и забирайтесь в нее, чтобы получить костюм Tanooki. Чтобы собирать монетки под падающими блоками, падайте вместе с ними и выпрыгивайте в последний момент.

Этап 6. В длинной полосе золотых блоков, во втором справа блоке, спрятан Р-переключатель. Нажмите его, и вам будет несколько легче достичь трубы, ведущей к выходу отсюда.

Этап 7. Труба с растением во впадине. В золотом блоке, расположенном слева от вопросительного знака спрятана жизнь. В трубу можно залезть и попасть на нижний ярус этого этапа. Внизу больше монеток, так что лучше упасть туда. Если вы можете летать, то необязательно выходить через трубу справа. Идите до конца влево, разбегайтесь, взлетайте и разбивайте блоки высоко вверху. Повторяйте это действие, пока не сможете встать на один из блоков. Прыгайте еще выше и бегите вправо, перепрыгивая через щели. Пробежав по голубой стене, вы начнете падать вниз и можете спланировать прямо на финальный приз.

Примечание: где-то в массе этих блоков есть Р-переключатель, который превратит блоки в монетки, но его поиск и сбор монеток надо выполнять с использованием крыльев, что не очень практично, хотя и реально.

Этап 8. На этом этапе нет никаких секретов – просто бегите вперед, уворачиваясь от коконов.

Этап 9. Ничего сложного – прыгайте по площадкам, пока не доберетесь до трубы.

Дворец. Один из самых сложных летучих кораблей. Суть все та же – бежать вперед и уворачиваться от снарядов, но вот количество этих снарядов весьма впечатляет.

Босс довольно опасный, поскольку может прыгать, и в момент приземления парализует вас.

Мир 6. Ice Land / Ледяная Земля

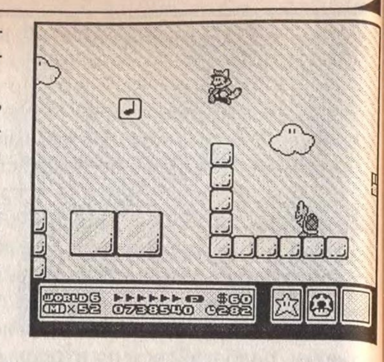
Этап 1. Перед входом на этот этап вы обязательно должны быть большого размера. Без стрельбы или хвоста пройти его становится почти нереально, но если вы можете хоть как-то атаковать врагов, он превращается в простую прогулку.

Разбегайтесь от первой трубы вправо, взлетайте, и найдете дверь. Заходите в нее и пробирайтесь верхним путем к Р-переключателю. Нажмите его и как можно быстрее возвращайтесь обратно, чтобы собрать монетки внизу.

Этап 2. На это этапе можно получить жизнь, но это трудно. Она находится в золотом блоке, который расположен в деревянном уголке недалеко от выхода. Если действовать быстро, туда можно успеть запрыгнуть и выбить ее.

Этап 3. После ледяной стены будет черепаха. Пугайте ее, берите панцирь и кидайте в одинокий золотой блок, который висит справа. Из него начнет расти лоза. Карабкайтесь по ней и





забирайтесь в трубу. Взяв костюм Tanooki, взлетайте в левый угол, чтобы получить монетки. Упав обратно, взлетайте, быстро вылезайте в трубу и летите до самого выхода.

Крепость. Если вы можете летать и готовы рискнуть своим хвостом ради получения жизни, то, как только пройдете диски после двери, разбегайтесь от самого выступа и взлетайте вверх. В золотом блоке спрятана жизнь.

Этап 4. Прыгайте на рельсовую площадку и сразу же выпрыгивайте дальше вправо. За мгновение до того, как она выдвинется из-под блоков, на которых вы стоите, падайте вниз и сразу подпрыгивайте вдоль ледяного блока, на котором стояли, чтобы найти невидимый нотный блок. Подпрыгнув на нем, вы попадете наверх, где много монеток и никаких трудностей.

Этап 5. Залетайте в отверстия в потолке, чтобы найти монетки и жизнь. Чтобы покинуть этот этап, вы должны напугать черепаху, взять ее панцирь с собой и пролететь в дыру, которая расположена чуть левее того места, где ползает черепаха. Там бросьте панцирь в растения – он собьет их и освободит вам проход к трубе. Чтобы получить костюм енота, заберитесь в первую трубу, которую встретите на этом этапе. Выбейте приз из блока и заберитесь обратно. Повторяйте так до тех пор, пока не получите нужный костюм.

Этап 6. Когда войдете под воду, двигайтесь вдоль потолка, который вскоре начнет повышаться. Заплыв в тупик, остановитесь невдалеке от правой стенки и всплывайте – вы уткнетесь в невидимый блок, из которого выскочит жизнь.

Этап 7. После нескольких золотых блоков и одного вопросительного знака, будет место, где два падающих блока расположены возле ледяной стены. Подпрыгните на правом блоке и из невидимки появится жизнь – она упадет сверху, так что не прозевайте ее.

Перед самым выходом с этапа вы повстречаете монетки, вмерзшие в лед. Чтобы их высвободить, в блоки надо стрелять.

Вторая крепость. Никаких секретов здесь нет, очень сложных мест тоже нет, только бежать надо осторожно, потому что кругом лед.

Этап 8. Если хотите получить очень много монеток, используйте крылья перед входом на этот этап. Над правой палкой конструкции, похожей на букву «Н», собранной из серебряных блоков, есть невидимый блок, в котором спрятана жизнь.

Недалеко от выхода, в золотом блоке, который расположен над серебряным, спрятан Р-переключатель. Нажмите его и летите вверх, там появилось очень много монеток.

Этап 9. Если хотите, можете истратить крылья и проскочить этот этап без затруднений – просто перелететь ледяную стену справа, взяв попутно жизнь. Если перед входом на этап вы оденете костюм лягушки, то, заплыв в одну из труб, сможете получить три жизни и монетки. Если завершите этап в костюме енота, перед выходом слетайте вправо, чтобы получить жизнь.

Этап 10. Когда вырастите лозу (из правого блока той пары, которая расположена на серебряных блоках), можете подняться по ней, нажать Р-переключатель и собрать монетки. Если вы можете стрелять, сделайте иначе. Расчистите путь к трубе справа, расстреливая лед. Нажмите Р-переключатель, бегите к трубе, собирая монетки, в которые превратились растения, и залезайте в трубу, чтобы получить костюм молотобойца.

Третья крепость. Если вы можете летать, то разбегайтесь от самого начала и летите вверх и вправо. На площадке высоко вверху вы найдете золотой блок, из которого можно выбить жизнь. Можно взлететь на площадку над первым прессом и получить там монетки из блоков. Довольно сложное место будет незадолго до выхода. Две площадки с барабашками и диски между ними. Прыгайте на самый край белых площадок, чтобы барабашка не достал вас. С

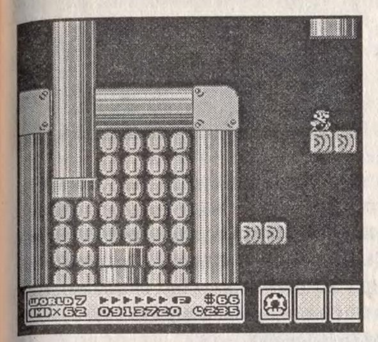




левого края второй площадки на правый надо прыгать, удерживая кнопку «**B**», и сразу прыгать дальше, чтобы проскочить шипы.

Войдя в дверь, падайте вниз и сразу отбегайте вправо, а потом разворачивайтесь и смотрите влево, чтобы призраки не имели шанса к вам подобраться. Подождите, пока дверь спустится сверху, и заходите в нее.

Дворец. Ничего особенно сложного нет. После трубы, как обычно, попадете к боссу.



Мир 7. Pipe Land / Земля Труб

Этап 1. Выбравшись из одной из труб недалеко от начала, вы увидите у себя над головой три блока. В каждом их них спрятано по монетке. Если вы сумеете запрыгнуть через щель на эти блоки, то, подпрыгнув около правой стенки, выбьете из невидимого блока жизнь.

Запрыгнув с нотного знака на трубу, вы сможете получить из золотых блоков монетки. Справа от них есть невидимый блок, в котором спрятана жизнь.

Поднявшись в узкий проход между труб, сбивайте черепаху. Если вы умеете летать, то встаньте на правый край левой трубы и разбегайтесь. Пробежав через край, вы появитесь справа. Подбегая к щели, взлетайте и летите влево. Поплутав немного среди труб, вы должны будете забраться в ту, которая свисает сверху. Выбравшись с другого ее конца, вы сможете собрать немало монеток.

Рядом с последней трубой летает черепаха. Оттолкнитесь от нее, чтобы подскочить по вертикали вверх, и выбьете из невидимого блока жизнь.

Этап 2. Абсолютно простой этап, особенно, если вы можете стрелять. Через те трубы, которые не упираются в землю, а уходят вниз, за край экрана, можно спуститься на нижний ярус этого этапа. Когда найдете место, где наверх мешают выпрыгнуть появляющиеся нотные блоки, проходя по ним сверху, подпрыгните на седьмом слева блоке, чтобы выбить жизнь из невидимого блока. Дойдя до конца, забирайтесь в трубу, которая уходит вниз, чтобы покинуть этот этап.

Этап 3. Вы должны выбивать звездочки и под их прикрытием бежать вперед. Если действие звездочки кончится прежде, чем вы успеете выбить следующую, то вместо звездочки вы получите монетку, но пройти этап станет почти нереально. Любые блоки с другим содержимым (в том числе с Р-переключателем) надо игнорировать, чтобы успеть к следующей звездочке.

Этап 4. Если использовать крылья, то можно перелететь высокую стену в самом начале этапа и выбить две жизни из золотых блоков. О самом этапе сказать нечего. Просто плывите вместе с экраном, избегая врагов.

Этап 5. Один из самых запутанных этапов. Пройти его не очень сложно, если вы хорошо запоминаете дорогу в лабиринтах. Вам постоянно придется перемещаться по трубам вверх-вниз, чтобы продвигаться вперед, то и дело натыкаясь на невидимые блоки, закрывающие вам дорогу. Как можно чаще прыгайте, чтобы не пропустить какой-нибудь блок, который пригодится позже. Единственный невидимый блок с жизнью расположен справа от трубы, в тупике, по которой надо спускаться вниз. Он находится между трубой и правой стенкой – возле стены.

Крепость. Это заброшенная крепость, в которой нет врагов (почти нет). После начала этапа пройдите немного вперед, потом отсчитайте от двух серых блоков четыре колонки золотых блоков вправо и начинайте подпрыгивать. Из самого верхнего блока вы выбьете Р-переключатель. Он превращает все блоки в монетки (даже не знаю, сколько их тут). Вместе с этим, на серой площадке появится дверь, войдя в которую, вы сможете получить костюм Tanooki. Нажимайте Р-переключатель, собирайте столько монеток, сколько успеете, заходите в дверь справа и выходите обратно. Все восстановилось – можете опять выбивать Р-переключатель и идти в дверь за призом.



Забрав костюм Tanooki и забравшись в трубу, вы должны будете перебраться в левый нижний угол, к двери. Оказавшись в новой комнате, взлетайте под потолок и летайте там, пока не отыщите трубу, вделанную в потолок, – вам надо влезть в нее, чтобы попасть к стражу.

Этап 6. Ничего сложного и никаких невидимых блоков. Просто поднимайтесь на лифтах вверх.

Растения-людоеды. Вам надо пройти вправо и залезть в трубу, чтобы получить крылья. Описывать абсолютно нечего, я на этот этап вообще не хожу (проходить сложно, но необязательно).

Этап 7. Вам придется бежать по растениям под прикрытием звездочек. Если вы будете маленького размера, то пройти этот этап будет проще, потому что не придется приседать, чтобы проскользнуть под стенами.

Этап 8. Тяжелый этап, особенно если вы не можете летать.

Разбегайтесь от самого начала и летите вправо и вверх, пока не доберетесь до нескольких вопросительных блоков, расположенных в ряд. Разбегайтесь по ним и планируйте как можно дальше вправо. Вы приземлитесь где-то около длинного ряда золотых блоков. В четвертом слева спрятана жизнь. Немного дальше подпрыгните справа от свисающей сверху трубы, чтобы найти розовый нотный блок. Прыгайте на нем, чтобы попасть на небо.

Этап 9. Вы должны найти выход в лабиринте труб. Полное описание маршрута заняло бы слишком много места, поэтому ищите сами, но знайте, что он не снаружи лабиринта, а внутри. Невидимок здесь нет, просто очень много монеток.

Вторая крепость. Один из сложнейших этапов во всей игре. Если не можете стрелять, лучше вообще его пропустить с помощью облака. Со стрельбой (или молотками) его пройти реально, но непросто.

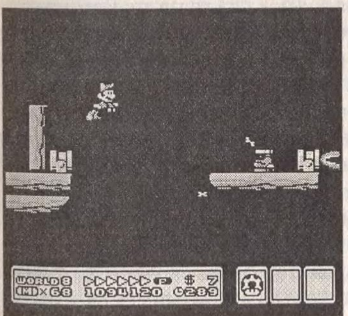
Вторые растения-людоеды. Описывать нечего – просто продвигайтесь вправо, пока не доберетесь до выхода.

Дворец. О летучем корабле как обычно писать нечего. Сам корабль пройти несложно, но босс довольно трудный – он может парализовать вас, когда приземляется после прыжка.

Мир 8. Dark Land / Темная Земля

Танки. Просто продвигайтесь вправо, избегая многочисленные снаряды, летящие во все стороны.

Военные корабли. Хотя все выглядит еще хуже, чем раньше, есть хорошая новость – прыгайте в воду после первого же корабля и плывите под водой до самого конца. Видно вас не будет, но это нормально. Главное – как можно чаще нажимайте кнопку «**А**» и не отпускайте ↑.



Гигантские руки. Когда вы будете бежать на карте по полосе из пяти квадратов, на первом, третьем или пятом вас может схватить гигантская рука и затащить на маленький дополнительный этап. Ничего сложного, но пройти придется. После преодоления всех препятствий на этапе, забирайтесь в трубу и получайте приз – лист. Чтобы облегчить жизнь, используйте цветок, прежде чем проходить это место – в первой ловушке вам придется воевать с охранниками проходов.

Летучий корабль. На этом этапе вы узнаете, что такое настоящая скорость. Все несется мимо вас, а вы должны прыгать с площадки на площадку. Просто используйте крылья, и перелетите этот этап – это проще и безопаснее.



Этап 1. Если у вас есть крылья, то прохождение этого этапа превращается из почти невыполнимой задачи в простенький перелет с места на место. Кроме того, имея крылья, вы сможете получить кучу лишних монеток и три жизни.

Взлетайте с места и летите вверх, чтобы найти Р-переключатель. Нажмите его и собирайте столько монеток, сколько успеете, прежде чем все опять исчезнет. Взлетите на вершину пятой по счету трубы, она уходит высоко вверх, и заберитесь в нее, чтобы получить три жизни. Как только вывалитесь из трубы внизу, взлетайте повыше и спокойно летите до самого конца этапа. Если крыльев у вас нет, лучше пропустите этот этап с помощью облака.

Этап 2. Сложный этап, если весь проходить верхом. Однако можно очень сильно срезать расстояние. Не перепрыгивайте первую яму с зыбучим песком и позвольте утянуть себя вниз. Вы попадете в комнату, в левом и правом углах которой будут трубы. Если вы влезете в левую трубу, то сможете выбить из золотого блока приз (настоятельно рекомендую этот путь, если вы не можете летать, но у вас большой размер). Если вы полезете в правую трубу, то сможете, падая вниз, набрать приличное количество монеток. В любом случае вы вылезете из трубы неподалеку от выхода с этапа.

Выбравшись из трубы и пройдя растение, бегом спускайтесь с горки и взлетайте, оказавшись внизу. Летите, сколько получится, вправо и приземлитесь возле самого выхода с этапа. Если лететь вы не можете, то, набрав максимальную скорость, прыгайте с самого края пропасти, и благополучно перепрыгнете ее.

Крепость. Запутанный лабиринт из дверей и препятствий. Лучше сразу потратьте на него облако и не суйтесь внутрь. Если все же полезли, то пеняйте на себя.

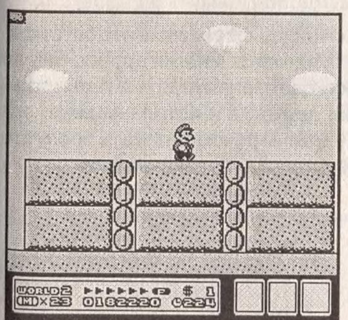
Пробирайтесь вправо до большой буквы «Н», собранной из золотых блоков. В верхнем блоке правой палки спрятан Р-переключатель. Чтобы нажать его, выбейте возле стены невидимый блок. Нажав переключатель, сразу заходите в дверь под перекладиной.

Прыгайте с неподвижного транспортера вправо (он неподвижен, пока действует Р-переключатель) и заходите в дверь (ее тоже видно только во время действия переключателя). Подпрыгивайте над дверью и выбивайте жизнь из монетки и выходите обратно в дверь.

Прыгайте на следующий выступ и заходите в дверь. Идите вправо и, миновав четыре пресса, заходите в дверь.

Транспортер потащит вас влево, но это нормально. Нажмите и удерживайте кнопку «**В**». Как только упадете вниз, бегите вперед по транспортеру и прыгайте на площадку с дверью. С этой площадки прыгайте еще дальше.

Теперь у вас есть выбор пути. Если у вас есть хвост, то я рекомендую такой вариант. С разбегу перепрыгивайте провал и разбивайте всю стену из золотых блоков. Теперь выбейте из вопросительного блока звездочку так, чтобы она полетела вправо. Пока она вылезает, встаньте так, чтобы бежать перед ней. Не трогайте ее, но держитесь поближе. Когда встанете на транспортер, проедьте по нему, пока не упретесь в вопросительный блок (не пытайтесь залезть под него, в нем всего лишь монетка). Теперь хватайте звездочку и со всех ног бегите вперед, сбивая всех на своем пути, пока не доберетесь до правой стены, где внизу двигается пресс (его тоже постарайтесь сбить). Левее есть два золотых блока. Выбейте из правого Р-переключатель и разбейте левый, чтобы выбраться наверх. Нажмите Р-переключатель и быстро бегите вправо. Пропустите первую дверь, прыгните с транспортера на уступ и зайдите в дверь, которая на нем появилась.

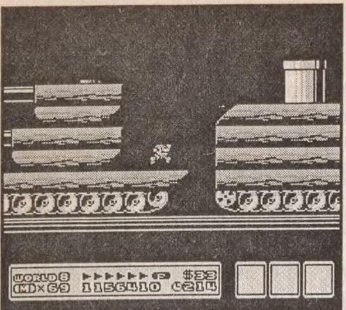


Если хвоста у вас нет, вы не сможете разбить стену. Тогда падайте в провал и подпрыгните около правого края, чтобы выбить жизнь из невидимого блока. Подождите, пока она сва-



5 Зак. 51





лится к вам, заберите ее и попрыгайте еще, чтобы получить несколько монеток из других невидимых блоков, загораживающих выход наверх. Выбив все, заходите в дверь. Вы должны попасть в другую дверь, которая находится правее. Заходите в нее, приседайте и катитесь на транспортере под шипами. Как только шипы кончатся, бегите вперед и прыгайте с самого края через провал. Теперь пробирайте вверх и вправо, пока не окажетесь над прессом, двигающимся внизу. Вы должны проскочить мимо него влево, выбить и нажать Р-переключатель и попасть в дверь на уступе справа. Подождите, пока транспортер двинется, проезжайте под шипами, и прикатитесь прямо к стражу. После крепости идите на карте по дорожке до развилки, а потом налево, и забирайтесь в трубу.

Вторые танки. Опять вы должны пробираться вправо, избегая снарядов.

Замок Bowser`a. Статуи могут стрелять – пробегайте их на максимальной скорости.

Поднимайтесь на лифте вверх и идите вправо. Падайте вниз вместе с обрушивающимся блоком и двигайтесь при этом вправо, чтобы сойти с него, как только появится проход.

Поднявшись вверх мимо дисков, не спускайтесь сразу с другой стороны. Встаньте на самый верхний уступ справа и подпрыгните, чтобы выбить жизнь из невидимого блока. Потом спускайтесь вниз и идите вправо.

Перебравшись через огромное озеро лавы, вы сможете попасть в один из четырех коридоров, расположенных один над другим. Чтобы попасть к Bowser`у, вы должны пройти самым верхним или третьим сверху коридором. Маршрут при этом будет разный и верхний путь проще, но они оба не отличаются чрезмерной сложностью.

Как одолеть Bowser`a. Если вы сумеете придти к нему в костюме молотобойца, то достаточно бросить в него пять молотков.

Если вы можете стрелять, то нужно выстрелить в него тридцать раз.

Если вы не можете атаковать его, то придется ждать.

Bowser стреляет в вас огнем, который довольно легко перепрыгнуть. Также он время от времени прыгает и старается растоптать вас. Именно в этом и кроется его слабое место. Падая, Bowser разбивает несколько блоков под собой. Уворачивайтесь от его выстрелов и ждите. Когда он продолбит весь пол насквозь, то улетит в появившуюся дыру, где и разобьется. Главное, сами не свалитесь в дыру, которую он пробил.

После победы над Bowse`ом заходите в дверь. Вы попадете в комнату, где уже без вашего участия Mario встретится с принцессой.

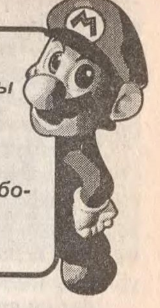
Заключение

Сколько я не думал, так и не смог найти у этой игры сколько-нибудь серьезных недостатков. Это одна из лучших игр на Dendy, какую я только встречал. В отличие от многих других, она не переусложняется в конце и ее вполне реально пройти. С юмором сделанная графика и звук тоже не уменьшают ее достоинств. А уж по количеству различных секретов и потайных мест, эта игра и вовсе одна из первых в своем жанре. В общем, эту игру можно рекомендовать всем, кто еще не потерял желания побегать, попрыгать и повоевать с забавными противниками.



МАСТЕР МЕЧА

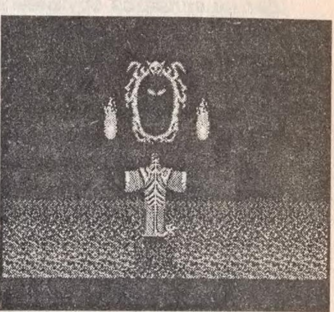
Athena • Количество игроков 1 • Action
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆



Темные времена наступили в королевстве. Король Aragon вызвал вас в свой замок и поведал о злобном колдуне, который вызвал из тьмы змеиного бога по имени Vishnok. Вместе с ним явилось множество злобных и опасных созданий. В течение долгого времени эти создания безнаказанно разоряли земли, грабили и убивали людей. Король сказал, что только вы можете спасти страну от полного уничтожения и освободить принцессу, томящуюся в замке колдуна. Вы не имеете права на ошибки, потому что в этом случае человеческий род угаснет навсегда.



Управление



↑ – прикрыться щитом сверху.
↓ – присесть.
← – двигаться влево.
→ – двигаться вправо.
«A» – прыжок. В зависимости от времени удержания кнопки меняется высота прыжка.
«B» – удар. Находясь в теле волшебника, длительное нажатие приводит к использованию более мощного варианта заклинания.
«START» – пауза. Перед игрой – запуск.
«SELECT» – смена персонажа.

Одновременно «↑» и «B» – удар мечом сверху.

Общие законы игрового мира

Прежде, чем вы двинетесь вперед, посмотрите на небольшое информационное окно в верхней части экрана. После слова «Player» здесь отображается ваше здоровье – горизонтальная полоса, состоящая из вертикальных черточек. И ваш опыт – такая же полоса после слова «EXPERT».

Чем длиннее полоса здоровья, тем больше вы можете его иметь и тем дольше сможете прожить. Ваше текущее здоровье отмечается белыми черточками.

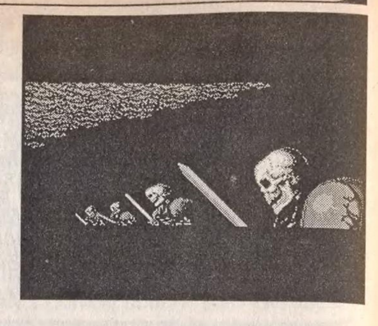
Набранный опыт напрямую влияет на ваше здоровье. С каждым убитым врагом нижняя полоса растет (точнее, растет количество белых черточек на ней). Когда она вся станет белой, полоса вашего здоровья увеличится. Помимо этого, опыт необходим для использования магии, но об этом я подробно расскажу далее.

Когда вы встречаетесь с противником, у которого более одной единицы здоровья, полоса «Expert» временно заменяется на другую, которая называется «Enemy». После нее показано здоровье вашего врага. Оно отмечается так же как и ваше: чем больше белых черточек, тем больше у него здоровья.

С информационной панелью вы, я думаю, разобрались, теперь несколько рекомендаций о том, как лучше проходить игру.

Вы – рыцарь. В начале своего похода вы не имеете никакого оружия, кроме меча и щита. Умелое использование клинка даст вам возможность легко расправляться с многочисленными





врагами, а вовремя подставленный щит закроет от вражеских атак. Как у любого нормального человека, у вас всего одна жизнь, поэтому о своем здоровье нужно заботиться. Каждая удачная атака врага отнимает у вас две полоски здоровья. Восстановить его можно, собирая горшочки, остающиеся после уничтожения некоторых врагов (чаще всего это летучие мыши и волки).

Пользоваться мечом предельно просто. Нажатие кнопки «B» позволяет вам нанести удар, а нажатие той же кнопки с удерживаемой кнопкой ↑ позволяет нанести удар с замахом. Верхний удар гораздо мощнее, но требует больше времени на исполнение. К тому же, некоторых врагов трудно убить прямым ударом.

Щит не является оружием в прямом смысле слова. Он используется для отражения вражеских ударов. Нажмите кнопку ↓, и вы присядете, прикрывшись щитом. Нажатие кнопки ↑, приведет к тому, что вы закроетесь щитом стоя. В начале игры у вас нет никакого иного оружия, однако, со временем вы будете совершенствоваться в искусстве магии и получите доступ к некоторым заклинаниям.

Первое, что у вас появится – магический посох. Используя его, вы сможете превращаться в волшебника и использовать магию, как оружие. Нажав кнопку «B», вы выпустите огненный шар, который исчезнет, пролетев небольшое расстояние. Удерживая кнопку «B», вы можете накопить энергию и выпустить более мощный огненный шар, который пролетит весь экран. Это простейшее заклинание и некоторые враги могут защищаться от него, как от простого меча. По ходу игры, после уничтожения боссов, вы будете получать и другие виды магического оружия, защититься от которых ваши противник уже не смогут.

Для использования любого последующего магического оружия необходим опыт. Он используется как заряд для заклинаний. Одна полоска опыта позволяет один раз применить какое-либо заклинание, после чего исчезает. Любое заклинание может быть использовано с гораздо более разрушительным эффектом, но это отнимет больше опыта, чем обычный выстрел.

Далее приводится список всех заклинаний, которые вы сможете получить во время игры. Также для каждого заклинания указан уровень, на котором вы его получите, и эффект, который он оказывает.

Огненный взрыв. Дается после прохождения третьего уровня.

Огненный шарик. Летит от вас по дуге на небольшое расстояние. После касания земли шарик взрывается.

Огненный шар. Дается после прохождения четвертого уровня. Огненный шар неторопливо летит через весь экран.

Ледяная молния. Дается после прохождения пятого уровня. Ледяная молния подобна огненному шару, летит быстрее.

Процесс использования любого заклинания одинаков. Вы должны превратиться в волшебника, нажав кнопку «SELECT». Теперь нажмите кнопку «START» (в игре возникнет пауза) и, используя кнопки «←» и «→», переместите курсор на нужный вам значок с условным изображением заклинания. Сделав свой выбор, еще раз нажмите кнопку «START» и продолжайте игру как волшебник с нужным вам заклинанием. Обратное превращение в воина производится повторным нажатием кнопки «SELECT».

Следует заметить, что большую часть времени вы все же будете находиться в образе рыцаря, поэтому все способы атаки и защиты, приведенные ниже, описаны из расчета, что вы используете щит и меч. В тех случаях, когда для боя лучше использовать магию, я предупрежу вас об этом.





Разнообразные способы изничтожения противников вам, надеюсь, все понятны. Никаких особых выкрутасов с управлением в игре нет. Через провалы надо прыгать, под низкими проходами пролазить, присев. На некоторых уровнях есть возможность совершать двойной прыжок. Для этого нажмите кнопку «**B**» и сразу после этого нажмите ее еще раз – вы подпрыгнете несколько выше, чем с использованием одиночного прыжка.

SWORD MASTER™
PUSH START
© 1990 Athena CO.,LTD.
ALL RIGHTS RESERVD

Теперь можете прочесть несколько советов, которые могут оказаться вам полезны при прохождении игры.

Основной принцип – умелое использование всех своих возможностей и уничтожение как можно большего количества врагов. Истребляя неприятельские войска, вы получаете опыт, который, как вы уже знаете, благоприятно сказывается на вашем здоровье.

Нельзя, как в некоторых играх, просто размахивать мечом и не заботиться о защите. Своевременный переход от нападения к обороне и наоборот дает наилучшие результаты при ведении боевых действий.

Важно правильно оценивать ситуацию. Ведь некоторых врагов можно убить, просто подставив щит у них на пути, а в битве с другими без меча никак не обойтись.

Помните, что некоторые ваши противники могут летать настолько высоко, что убить их можно, только подпрыгнув. При этом вы можете совершать прыжки разной высоты и важно уметь прыгать именно на ту высоту, которая необходима в конкретной ситуации.

В бою никогда не загоняйте противника за край экрана. Там его не будут доставать ваши удары. Если это все же произошло, то, выбрав момент, отойдите назад, и противник выйдет вслед за вами.

Враги

Летучая мышь. Они летят мимо вас на разной высоте или просто висят в кронах деревьев и под потолком. Висящая летучая мышь покидает свое убежище и нападает, когда вы подойдете достаточно близко. Убиваются эти создания совсем просто, любому из них хватит одного удара, а низко летящие мыши могут разбиться о щит, если его подставить.

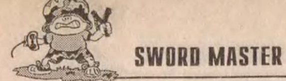
Скелет. Это останки погибших воинов, поднятые из земли заклятием некроманта. Чтобы победить его, подойдите на расстояние удара и быстро нажимайте кнопку «**B**». Меч, которым вооружен скелет, короче вашего, поэтому его контратаки не будут достигать цели. У него больше здоровья, чем, например, у волка, и его необходимо ударить несколько раз.

Волк. Дикие животные, обитающие только в лесу. Они бегут вам навстречу и могут прыгнуть, когда будут совсем близко. Так же как и летучие мыши, волки разбиваются о щит, так что можете это использовать. Для уничтожения волка достаточно одного удара.

Гигант Gorak. Живет в лесу и вооружен крепкой дубиной. Чтобы уничтожить его, необходимо несколько попаданий. Дубина гиганта длиннее вашего меча, поэтому в ближний бой ввязываться не стоит. Подойдите к нему на расстояние удара и бейте. После этого отойдите немного назад, а когда гигант пойдет в вашу сторону, повторите этот прием.

Живое пламя. Клубок огня с лицом в середине. Неприятный противник с точки зрения его прохождения. Летает вверх-вниз, одновременно продвигаясь вперед. Стреляет огненными сгустками, попаданий которых надо опасаться, но от которых довольно просто увернуться. Для этого достаточно встать так, чтобы выпущенный в вас сгусток упал перед вами, после чего надо сразу двигаться вперед. Если вы хотите уничтожить живое пламя, то, двигаясь вперед, подпрыгните и нанесите всего один удар – ему будет достаточно. Не стоит





пытаться убить его, подпрыгивая на одном месте, это, скорее всего, закончится потерей здоровья.

Зомби. Появление этих существ тоже дело рук некроманта. Полуразложившиеся останки простых горожан, которые не способны даже ходить. Они ползут к вам по земле, и удар мечом в этом случае воспринимается скорее как милосердие, а не как убийство. Зомби умирают после первого же удара.

Призраки. Эти люди, обращенные Vishnok`ом в злобных призраков, бродят по городу в поисках добычи, но не представляют для вас практически никакой угрозы, поскольку очень медлительны и умирают от одного удара.

Огненная капля. Огненные капли – это порождения враждебной магической силы. Несмотря на магическое происхождение, их можно уничтожить простым оружием. Они очень медлительны и не представляют угрозы. Щит закроет вас от нее, но вы должны присесть для этого. Достаточно одного удара, чтобы капля исчезла.

Огненный червь. Небольшой червь, состоящий из огня и не представляющий почти никакой опасности. Для победы нужно ударить его всего один раз. Летает червь по траектории, напоминающей ломаную восьмерку, постепенно приближаясь к вам. Можете постоять на месте и просто подождать, пока он сам подставится под удар.

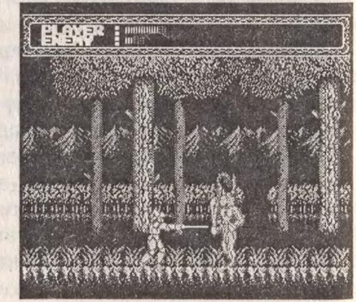
Око зла. Это не совсем враг. Они не нападают на вас, но и вы не можете убить их. Удары по оку просто отталкивают его, но оно быстро возвращается на место. Двигаться они могут только по вертикали и представляют серьезную проблему, когда расположены несколько подряд или когда занимают неудобную для вас позицию. Поскольку око зла нельзя убить, его приходится обходить иными путями.

Амеба. Желеобразная масса, передвигающаяся прыжками и приклеивающаяся к любой поверхности. Точно рассчитав место, куда она приземлится после прыжка, вы без большого труда уничтожите ее, ударив мечом всего один раз.

Человек-ящерица. Этот боец вызван черными силами из другого мира. Он неплохо владеет кинжалом и умеет бить ногой в прыжке. Противник не очень сильный, хотя для его уничтожения и потребуется несколько попаданий. Главное, занять перед боем правильную позицию. Когда человек-ящерица появится на экране, присядьте и приблизьтесь к нему. До тех пор пока вы сидите и прикрываетесь щитом, противник ничего не сможет вам сделать. Не следует наносить удары постоянно, лучше делайте это редко, но точно.

Золотой дракон. Противник, опасный только на первый взгляд. Несмотря на то, что он умеет дышать огнем, бить хвостом и может отнимать у вас здоровье, просто побежав в вашу сторону, победить золотого дракона очень и очень легко. Достаточно присесть и в таком положении двигаться на него, не останавливаясь. Дракон будет терять свое здоровье, сталкиваясь с вашим щитом. При этом мечом вам пользоваться не нужно совсем.

Slagan (Красный рыцарь). Это воин, использующий оружие, которое называется «утренняя звезда». Кроме того, он имеет щит, которым, правда, практически не пользуется. Как и человек-ящерица, он тоже умеет бить ногой в прыжке. Действует он очень быстро, и одолеть его будет нелегко. Встретившись с ним, подойдите поближе и присядьте. Если Slagan тоже присел, то дайте ему возможность ударить вас один раз. После этого удара вы отодвинетесь на безопасное расстояние. Теперь, не вставая, непрерывно наносите удары. Если красный рыцарь будет атаковать вас стоя, закройтесь щитом или отступите. Когда он бьет вас ногой в прыжке, приседайте.



Черный рыцарь. У этого воина в арсенале имеется утренняя звезда и магия. Черный рыцарь умеет бить утренней





звездой, стрелять горизонтальными магическими каплями и атаковать магическими каплями в прыжке. Защититься от утренней звезды и горизонтальных капель можно, присев. Защищаться от магических капель, пущенных рыцарем в прыжке, нужно стоя, подняв щит.

Золотой рыцарь. Хотя вам очень хочется использовать магию против него, делать этого нельзя, потому что вам понадобится весь ваш опыт позже. Прыгайте через его снаряды и огненные дуги и бейте мечом, после чего отступайте назад, чтобы он не задел вас своим мечом. Если вы присядете, то сможете отразить его выстрелы, но не удары клинка.

Серебряный рыцарь. По сравнению с большинством других, это простой противник, хотя в поединке с ним вам придется очень часто менять способы защиты. Большую часть времени вы должны сидеть и таким образом подбираться к нему для удара. Сидя вы сможете отражать те стрелки, которые он в вас будет кидать. Оказавшись поблизости, бейте его, но отступать не надо. Время от времени рыцарь будет подпрыгивать высоко вверх и метать три стрелки под разными углами. От них можно увернуться, но это довольно сложно. Лучше встаньте и поднимите щит вверх – он защитит вас от этой атаки. Как только отобьете этот выпад, приседайте и опять подбирайтесь к врагу.

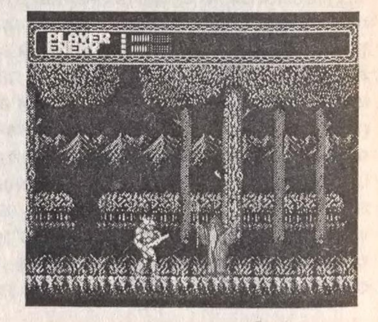
Злобный колдун. Это тот самый колдун, который повинен во всех бедствиях. Убить его мечом практически невозможно, поэтому вы и не должны были тратить магию на других противников. Как только он появится, превратитесь в волшебника и используйте огонь или молнию в качестве оружия. Быстро стреляйте в него, пока он не умрет. Поскольку, будучи волшебником, вы совсем не можете обороняться, старайтесь перепрыгивать его заряды. С большой вертикальной молнией вы, тем не менее, ничего не можете сделать. Если у вас отменная реакция, то превращайтесь в рыцаря, когда она появляется, и приседайте, чтобы закрыться от нее, но лучше пропустить ее удар и продолжить стрелять. Если магии вам не хватит, то придется добивать врага мечом. При этом старайтесь прыгать через его снаряды или закрывайтесь от них щитом.

Служитель бога. Попав к нему после убийства колдуна, вам придется иметь с ним дело без магии – только мечом и щитом. Он летает у вас над головой и бросает в вас огонь. Перепрыгивайте через него и в прыжке бейте служителя, желательно верхним ударом. От огня можно закрываться щитом, но старайтесь не оказаться под врагом, иначе щит не поможет. Лучше всего подобраться поближе к служителю, прикрываясь щитом, а потом подпрыгнуть и ударить, после чего сразу опять присесть.

Бой с боссами

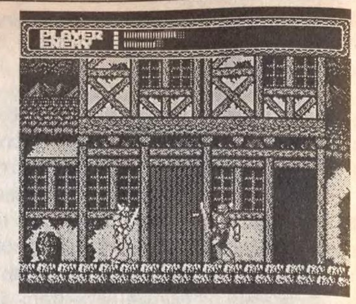
Противники, описанные здесь, являются боссами определенных уровней. Однако в дальнейшем они могут встретиться вам как рядовые воины.

Чародей (уровень 1)



Самоуверенный чернокнижник, презирающий любое оружие, кроме магии. В бою использует только заклинания, но делает это весьма умело. Умеет стрелять в вас ледяными шарами и насылать ледяной дождь. Защититься от шаров можно присев, а от дождя – стоя поднять щит. Передвигается чародей исключительно при помощи телепортации. Для успешного ведения боя держаться надо на левой половине экрана. Во время телепортации чародей беспомощен и этим следует пользоваться. В момент появления чародей некоторое время мерцает. В это время вам следует приблизиться к нему и нанести один-два удара. После такой атаки сразу же





отступайте, при необходимости защищаясь. Оказавшись у левой стенки экрана, дождитесь момента, когда чародей начнет исчезать. Теперь идите ближе к середине и ждите его появления. Если он начал появляться далеко справа, лучше ничего не делать и дождаться более удачного момента. Когда вы находитесь на левой половине экрана, чародей будет появляться в центре или справа. Используя эту нехитрую тактику, вы сможете легко его победить.



Серый рыцарь (уровень 2)

В качестве оружия серый рыцарь использует меч, которым прекрасно владеет. Защититься от его атак можно щитом, но беда в том, что свои атаки он проводит быстро, и вовремя среагировать на них очень сложно. Если вы решили идти в ближний бой, то атакуйте сразу после того, как отразили атаку серого рыцаря. Если вы не доверяете своей реакции или же просто не хотите лишний раз рисковать, то есть другой способ. Подойдите к серому рыцарю на расстояние удара, присядьте и нанесите прямой удар, после чего сразу отступите немного назад. Если противник, уходя от вашего удара, отпрыгнул назад, то отступать не обязательно. Не позволяйте рыцарю прижать вас к краю экрана. Если это все же случилось, то присядьте и наносите удары до тех пор, пока серый рыцарь не отпрыгнет назад. Во время боя с этим противником постарайтесь не использовать прыжки.

Красный страж (уровень 3)

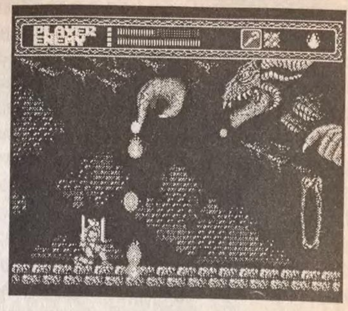
Красный страж вооружен алебардой, но при этом умеет стрелять ледяными шариками. Стреляет страж прямо, а шар летит горизонтально и по дуге (шарик поднимается вверх, а затем по дуге падает вниз, пролетая небольшое расстояние). Защититься от шариков можно так же, как и в бою с чародеем: от горизонтальных – присев, а от дуговых – стоя. Однако в бою с красным стражем лучше активно атаковать и время от времени отступать для того, чтобы страж вышел из-за края экрана. Когда он появится на экране, остановитесь и подождите, пока он приблизится. После этого подойдите к нему и присядьте так, чтобы шарики, летящие по дуге, падали у вас за спиной. Оставаясь в таком положении, атакуйте стража мечом. После вашей удачной атаки красный страж отодвинется немного вправо. Не вставая, приблизьтесь к нему и снова атакуйте. Если вы не будете допускать в своих действиях ошибок, то очень скоро противник окажется за краем экрана. Выбрав момент, отойдите влево, и страж пойдет за вами.

Летающий демон (уровень 4)

Несмотря на свой грозный вид, летающий демон является одним из самых легких соперников. Но не стоит путать легкого со слабым. Демон умеет кидать горизонтальные капли, но только тогда, когда находится на земле. Находясь в воздухе, демон атакует тремя каплями, летящими веером вниз. В местах падения капель образуются быстро пропадающие невысокие шипы. Демон предпочитает атаки с воздуха, и это его губит. Для его уничтожения необходимо правильно встать. После появления летающего демона дождитесь его первой воздушной атаки и заметьте место падения средней капли. Теперь встаньте чуть левее этого места и закройтесь щитом, это защитит вас от воздушных атак демона. Демон, двигаясь справа налево, остановится почти точно над вами. Не опуская щит, подпрыгните и нанесите верхний удар. После удара подождите, пока демон улетит вправо, а когда он вернется, повторите атаку. Если демон опустится на землю и выстрелит, просто присядьте. Постарайтесь не забыть места падения средней капли, если вы с него сошли.



Зеленый дракон (уровень 5)



В отличие от своего золотого родственника, имеет ледяное дыхание. Других атак не имеет. Однако его сила заключается в том, что его нельзя убить простым оружием. Дракон постоянно двигается на вас, что оставляет очень мало времени на какие-либо действия, не относящиеся к бою. Попав на этот уровень, сразу подготовьте свое магическое оружие. В данном случае предпочтение следует отдать горизонтальным огненным шарам. Встретившись с зеленым драконом, превратитесь в волшебника и начинайте стрелять. Попадающие в дракона огненные шары будут отбрасывать его немного назад, что позволит вам сохранить дистанцию. Если огненные шары кончились, а дракон еще жив, дайте ему подойти поближе. И, перепрыгивая поток льда, стреляйте по дракону короткими шариками. Стрелять следует в прыжке, это не позволит дракону увернуться.

Желтый гигант (уровень 6)

Вооружен секирой, которую умеет кидать. После броска секира возвращается в руки гиганта. Наравне с бросками, может атаковать и обычным прямым ударом. В отличие от своего синего собрата, имеет больше здоровья, но у него есть и слабое место. Ни одна из атак желтого гиганта не достигнет цели, если вы постоянно будете находиться в присевшем положении. Во время боя с гигантом держитесь поближе к нему. Щит закроет вас как от прямых ударов, так и от бросков. Атаковать гиганта следует лишь тогда, когда он будет держать секиру на плече.

Змеиный бог Vishnok (уровень 7)

Бог абсолютно неподвижен и просто обстреливает вас огнем. В него самого бить бесполезно. Вы должны проскочить через падающий огонь и добраться до мерцающего овала. Бейте этот овал верхним ударом и приседайте, когда снизу будут вылетать снаряды. Если вы будете стоять вплотную к овалу, то вас не заденет огонь, выпускаемый богом по диагонали у вас над головой.

Прохождение

Уровень 1. The Dark Forest (Темный лес)

Покинув дворец короля, вы отправляетесь на борьбу со злом. Первой преградой на вашем пути встает мрачный лес, в котором водятся не только его привычные обитатели, но и всякая нежить. О ваших врагах вы уже все знаете, ничего сложного на этом уровне нет, так что смело идите вперед. В своем путешествии по лесу вы встретите летучих мышей, волков, пару скелетов, гиганта Gorak`a и хозяина этого леса – чародея. Из всех врагов на этом уровне только чародей представляет собой некоторую опасность. Одолев его, вы попадете на следующий уровень.

Уровень 2. The Deserted City (Заброшенный город)

Пройдя мрачный лес, вы вышли к покинутому городу. Все, кто мог, уже давно ушли оттуда и теперь там живут только зомби, призраки и прочая нечисть. В городе, не считая босса, два сложных места. Продвигайтесь вперед, пока не дойдете до первого ока зла. Пробегайте под ним, когда оно поднимется вверх. Немного дальше вы встретите второе око, а за ним – провал в булыжной мостовой. Подобных провалов следует избегать любой ценой, ведь они ведут прямиком в преисподнюю, а это верная смерть. Пройдите вперед и уничтожьте огненную каплю,







которая полетит вам навстречу. Теперь встаньте напротив бочки и посмотрите, как двигается око. Когда оно поднимется немного вверх, бегите и запрыгивайте на выступ, над которым оно парит. Не задерживайтесь здесь, а сразу же прыгайте через провал. Первое серьезное препятствие позади. Бегите дальше, уничтожая по возможности встречных врагов. Вскоре вы дойдете до второго сложного участка. Здесь, над провалом в мостовой, летают сразу два ока зла. Встаньте на выступ, над которым двигается первое из них. Дождитесь, когда оно пойдет сверху вниз, и нанесите ему прямой удар. Теперь быстро подойдите к правому краю выступа и что есть сил прыгните вперед. Вот и второе препятствие позади, а вас уже ждет серый рыцарь. Используя знания, прочитанные выше, убейте его. Как только он будет побежден, на экране появится квадратик с нарисованным на нем посохом – это ваш ключ к магии. После победы у вас будет немного времени, прежде чем вы отправитесь на следующий уровень, так что подберите посох как можно скорее. Если вы не успеете этого сделать, то не сможете превращаться в волшебника и, соответственно, не сможете использовать магию, а это равносильно поражению.

Уровень 3. The Castle (Замок)

Преодолев лес и город, вы попали в замок колдуна. Однако не спешите радоваться, замок очень большой и до колдуна вы доберетесь еще нескоро. На этом уровне, кроме уже знакомых врагов, вам встретятся некоторые новые противники. Золотого дракона и человека-ящерицу можно пройти без потерь здоровья, а вот в бою с серым рыцарем вы, скорее всего, немного пострадаете. Одолев его, медленно идите вперед, чтобы летучие мыши не вылетели на вас большой группой. После того как летучая мышь появилась на экране, остановитесь и не ходите дальше, пока не разберетесь с ней. Так у вас будет больше возможностей получить лечебные горшочки. После победы над красным стражем на экране появится квадратик с рисунком огня. Это ваше первое серьезное заклинание – поспешите взять его.

Уровень 4. The Outside Castle (Снаружи замка)

На этом уровне вам придется проявить всю свою ловкость. Кроме босса, вы не встретите ни одного сильного врага, но сложность уровня заключается не в них, а в провалах, которых вы здесь увидите больше, чем за всю предыдущую игру. При этом некоторые из них охраняются уже известными вам очами зла. Как только вы попадете на этот уровень, то сразу же увидите первый провал. Не спеша двигайтесь к нему и сбейте вылетевшую на вас огненную каплю. Перепрыгнув провал, вы окажетесь на небольшой площадке, остановитесь на левом ее краю и убейте подлетевшего червя. Теперь, перепрыгивая с одной площадки на другую и убивая огненных червей, двигайтесь дальше. Оказавшись на площадке, справа от которой двигается око зла, сначала убейте червя, а затем встаньте на правый край площадки и сбейте вылетевшую огненную каплю. Подождите, пока око поднимется вверх, и спокойно идите дальше. Во время падения не отпускайте кнопку «➔». Пройдя немного вперед, вы увидите очень сложное по прохождению место. Несколько провалов, охраняемых очами и разделенных лишь маленькими площадками. С первым оком вы встретитесь около второго провала. С ним все просто: подождите, пока оно поднимется до конца вверх, и перепрыгните провал. Следующее око тоже не проблема, но здесь, наоборот, подождите, пока оно опустится, после чего прыгайте через него. Третье око самое сложное. Вам придется использовать низкий прыжок, поэтому не бросайтесь сразу же на преодоление препятствия, а как следует подготовьтесь. При необходимости попробуйте маленькие прыжки на месте. Миновав этот участок, сразу же присядьте и сбейте огненную каплю. Вот теперь все сложные участки уровня пройдены, а впереди вас ожидают еще несколько несложных врагов и, конечно же, босс уровня – летающий демон. Убив его, вы получите квадратик с новым заклинанием.





Уровень 5. The Castle Замок (продолжение)

Несложный по прохождению уровень. Некоторую проблему могут представлять только Slagan (красный рыцарь) и босс этого уровня – зеленый дракон. Однако, как их победить, вы знаете, а больше добавить нечего. Победив босса, вы сможете забрать третье, последнее заклинание.

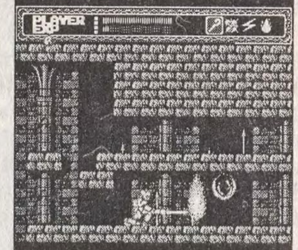
Уровень 6. The Dungeons (Подземелье)

Этот уровень можно назвать полосой препятствий, ведь вам надо будет не только сражаться с врагами, но и прыгать через провалы в полу, избегать падающих камней и вылезающих из пола копий. Первое препятствие состоит из каменного выступа, пройти который можно только присев. Пройдя этот тоннель, вам надо пару раз прыгнуть и попасть на площадку, над которой вверх-вниз летает шар с шипами. Его нельзя уничтожить или хотя бы сдвинуть, как око зла. Подождите, пока шар поднимется вверх, и спокойно пройдите под ним.

Дальше есть два пути, поверху и понизу. Лучше пойти понизу, так как амебы, находящиеся впереди, в верхнем проходе доставят больше хлопот. Итак, спустившись, ползите по низкому тоннелю. Теперь вы видите копье, поднимающееся из пола. Подойдите к нему и, дождавшись амеб, разберитесь с ними. Теперь обратите внимание на то, как двигается копье. Проходить его следует сразу после того, как острие дважды дернется у самого пола (это особенно важно, если вы двигаетесь, присев). Пройдя тоннель, вы увидите два летающих шара. Выждав момент, пройдите под первым. Теперь поднимитесь на площадку ко второму, однако не спешите его проходить. В потолке, над вторым шаром, находится еле заметный падающий камень. Когда шар будет наверху, зайдите под него как можно дальше, а затем быстро вернитесь назад. Падающий камень устроен таким образом, что падает вниз только при вашем приближении, и если поспешить, то можно попасть прямо под него. Теперь, когда камень упал, вам надо пройти под шаром, перепрыгнуть провал и, пропустив падающий камень, залезть в тоннель. У первого копья остановитесь и убейте амебу. Теперь пройдите копье и убейте еще одну амебу. После второго копья, у самого выхода, будет падающий камень. Выбравшись из тоннеля, будьте внимательны, на потолке есть еще один камень. Пропустив его, заберитесь наверх и, не приседая, подойдите в упор к стене. Пока вы стоите у стены, шар с шипами вас задевать не будет. Теперь присядьте и, как только шар поднимется чуть выше вас, заползайте в тоннель. Выйдя из тоннеля, вы окажетесь на развилке, где идти следует верхним путем, потому что нижний – смертельная ловушка. Пропуская падающие камни, пройдите тоннель. Остановитесь на площадке за ним и пропустите падающий камень. С правого края площадки аккуратно спуститесь вниз. На маленькой площадке, зайдя под шар и отбежав обратно, уроните последний камень. Перепрыгнув провал, вы попадете к боссу уровня.

Уровень 7. The Deepest Place In Castle (В глубине замка)

На этом уровне нет ловушек, провалов и каких-либо препятствий. Единственное, что есть на этом уровне – это многочисленные враги. Вам придется не только убить множество летучих мышей, но еще и встретиться с изрядным количеством куда более опасных противников. Среди прочего, вам придется одолеть серого рыцаря, желтого гиганта, человека-ящерицу и еще несколько опасных противников, с которыми вы не имели дела ранее. Это опасные и сильные враги, но магию на них тратить нельзя, иначе не сможете пройти дальше. Первым из них будет золотой рыцарь, потом серебряный, после чего вас ждет встреча с самим злобным колдуном. Одолев его, вы перенесетесь в помещение, в котором обитает служитель змеиного бога. Разделавшись и с ним, вы перенесетесь еще раз, теперь уже к самому Vishnok`у. После победы над ним вы увидите, чем завершилась ваша миссия.





ТОКСИ РЫЦАРЬ

Bandai • Количество игроков 1 • Аркада
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

В этой игре вам предстоит выступить в необычной роли мутанта Токси. Сюжет игры довольно традиционен: Злой доктор Киллемофф похитил всех друзей Токси, а родной город Токси наводнили злобные мутанты, которые повсюду в городе разливают ядовитую жидкость из бочек. Вам предстоит очистить родной город Токси от банд злобных мутантов, спасти друзей Токси и разобраться со злым доктором Киллемоффым. Очищать город придется в прямом смысле слова, так как любимое оружие нашего героя обыкновенная метла. Итак, взяв верную метлу, Токси бросается вперед, навстречу опасности, ему предстоит, а вместе с ним и вам, пройти через шесть уровней, полных врагов, ловушек и боссов.



Управление





Кнопка ↑ – движение Токси вверх.
Кнопка ↓ – движение Токси вниз.
Кнопка ← – движение Токси влево.
Кнопка → – движение Токси вправо.
Кнопка «**A**» – прыжок.
Кнопка «**B**» – удар руками или метлой.
Кнопка «**SELECT**» – удар руками или метлой.
Кнопка «**START**» – пауза.

Игровое меню

В начальном игровом меню две возможности для выбора. Первая **START** – нажмите сюда, чтобы начать игру. Вторая **CONTINUE** – написать пароль, который дается вам в конце каждого пройденного этапа и предназначен для того, чтобы снова не проходить все этапы. Список всех паролей смотрите в конце описания.

Объекты и законы игрового мира

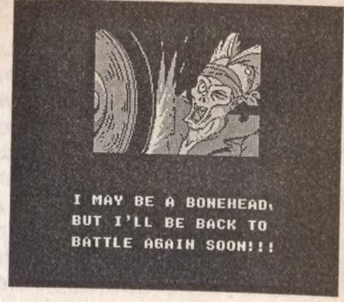
Игра выполнена в обычной для игр с драками псевдотрехмерной манере, то есть вы смотрите на экран сбоку, но можете уйти как бы вглубь экрана. Также в игре довольно распространенный сюжет – вы должны пройти через шесть уровней и забить главного босса в конце игры. Все время в игре на вас будут нападать разнообразные враги, всех их вы должны уничтожать, иначе вас просто не пустят дальше.

Внизу экрана показана важная для вас информация: рядом с портретом нашего героя (красавец) написано количество жизней, индикатор здоровья (линия зеленых сердец), индикатор оружия (буква М и метла) и ваши набранные очки. Все традиционно для таких игр, кроме индикатора оружия, разберем этот индикатор подробнее. В начале игры у вас одна метла, ей вы и сражаетесь с вашими врагами. Взяв маленькую бочку, вы получите возможность стрелять во время удара метлой (на индикаторе появится вторая метла). Взяв третью бочку, вы получите метлу-бумеранг (на индикаторе появится третья метла). Четвертая взятая подряд бочка (на индикаторе так и останется три метлы) даст вам суперметлу, которая сама прыгает по экрану и дерется





с врагами, правда, это длится всего полминуты. По истечении этого времени вы снова получите метлу-бумеранг.



Но помните, если вы получите хоть одно повреждение, одна метла исчезнет, и вам придется сражаться с врагами голыми руками. Пока у вас есть суперметла, вы можете получить несколько повреждений без потери собранных вами метел. Если же у вас больше одной метлы, то вы вернетесь к предыдущей возможности метлы. Все полезные предметы в игре хранятся в больших бочках, которые вам надо разбивать, чтобы добыть эти предметы. Бочки бывают двух видов:

– бочки, стоящие вверху экрана, из них вытекает ядовитая жидкость.

– катящиеся на вас бочки, если вы не успеете их разбить, они врежутся в вас.

Далее приведен полный список предметов, помогающих вам выжить в этой игре, с пояснениями к ним.

Маленькая бочка. Взяв эту коричневую бочку, вы получите новое суперсвойство для своей метлы.

Гамбургер. Этот предмет восстанавливает вам несколько сердечек на шкале жизни.

Красная бандана. Бандана – это такая повязка на голову, когда вы ее берете, вы можете уничтожать всех врагов с одного удара и получаете полную неуязвимость к вражеским атакам. К сожалению, это длится всего полминуты.

Враги и ловушки

В этой игре не так уж и много разновидностей врагов. От уровня к уровню враги будут отличаться только своим поведением и увеличением количества жизни. Также от уровня к уровню возрастает количество атакующих вас врагов и частота их появления.

Враги в этой игре всегда появляются группами и придерживаются такой тактики атаки: один из врагов подходит к вам и пытается вас атаковать, вы начинаете его бить, а другие в это время пытаются зайти вам в тыл. Так как все враги в этой игре могут атаковать вас на небольшой дистанции, то не стойте продолжительное время на одном уровне. Атаковать их следует, заходя сверху или снизу экрана.

Мутант с бочкой. Этот враг атакует вас, выплескивая на вас ядовитую зеленую жидкость.

Мутант с ружьем. Этот враг атакует вас, стреляя в вас из ружья, или бьет вас в прыжке. Выстрелы из ружья достают до середины экрана, поэтому этот враг довольно опасен.

Птица-монстр. Летает по экрану и пикирует на вас сверху. Вначале на вас летят безобидные маленькие птицы, которые превратятся в монстров, искупавшись в бочках. Пока вы не уничтожите бочки с ядовитой жидкостью, птицы будут бесконечно лететь на вас и нет смысла пытаться перебить их всех.

Мутан-аквалангист. Этот враг оснащен самым дальнобойным оружием в этой игре, поэтому он предпочитает держаться на расстоянии и обстреливать вас.

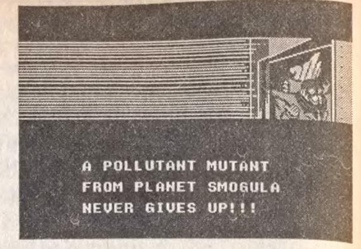
Летающий мутант. Летает по экрану и кидает в вас бочки, которые вы можете отбивать. Так как за один раз этот враг кидает в вас три бочки, он очень опасен.

Рыба-прилипала. Этот враг встретится вам только в море и это очень хорошо, так как, подплыв к вам, эта рыба прилепляется к вам и кусает, а стряхнуть ее очень непросто.



Донный полип. Этот враг находится на самом дне и оттуда метко вас обстреливает. К счастью, этот враг встретит вас только в море.





Роботы охраны. Этот роботы встретятся вам на последнем этапе игры. Атакуют роботы таким способом: подлетев к вам, наводят на вас прицел и стреляют из лазера. Поэтому, если вы увидели прицел, быстро убегайте с этого места. Бить их следует в прыжке, ориентируясь по тени на полу.

Исчезающий мутант. Этот враг атакует вас, неожиданно появляясь перед вами или сзади вас. Ударив вас, он сразу же исчезает. Но справиться с ним очень легко: встаньте спиной к краю экрана (мутант не сможет появиться у вас за спиной) и ждите, пока не появится мутант, затем бейте его.

Зеленая ядовитая жидкость. Эта зеленая ядовитая жидкость вытекает из бочки, преграждая вам путь. При контакте с этой жидкостью вы получаете повреждения.



Бой с боссами

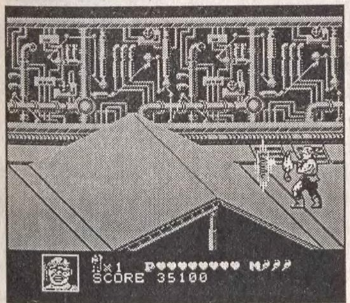
В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с боссом. Уровень сложности боссов я определил по десятибальной шкале.

Грязевой мутант

Этот босс встретит вас в конце первого уровня. Грязевой мутант просто стоит в правом углу экрана и плюется в вас комьями грязи. Этот враг практически неуязвим, нанести ему повреждения можно только тогда, когда мутант надувает щеки, чтобы плюнуть в вас. Тактика боя с ним такова: подбегайте почти вплотную к грязевому мутанту и прыгайте вверх. Когда вы прыгаете, мутант плюется вверх и в прыжке намного легче избежать попадания грязевого снаряда. Теперь ждите, когда мутант плюнет в вас, и прыгайте вверх, затем прыгайте вверх второй раз и в прыжке бейте мутанта по щекам. Если вы правильно рассчитали время прыжка и ударили мутанта в тот момент, когда он надувает щеки, вы не только нанесете мутанту одно повреждение, но и предотвратите плевок. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо правильно рассчитать время прыжка. Уровень сложности: 3.

Мутант-байкер

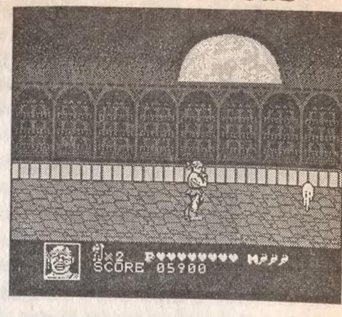
Этот босс ездит по верху экрана и кидает в вас бутылки с зажигательной смесью. Единственное уязвимое место этого босса – голова. Если у вас есть метла-бумеранг или стреляющая метла, то сражаться с этим мутантом очень просто: встаньте вверху экрана и ждите, пока мутант не поедет на вас, тогда запускайте метлу-бумеранг или стреляйте в прыжке. Затем быстро отходите вниз экрана, там легче уворачиваться от бутылок. После того как мутант



скроется за экраном, идите вверх и ждите, пока он не поедет обратно. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но если у вас нет метел, вам будет намного труднее забить этого босса. В этом случае вам придется использовать немного другую тактику: стойте вверху экрана до тех пор, пока мутант не подъедет к вам почти вплотную. Тогда быстро прыгайте и бейте его в прыжке по голове, затем во время приземления держите кнопку ↓. Если вы правильно рассчитали время прыжка, Токси приземлится за мотоциклом мутанта. Далее бегите вниз и ждите, пока мутант не скроется за экраном. Затем повторяйте эти действия до тех пор, пока не забьете этого босса. Уровень сложности: 5.







Огненный мутант

По своему внешнему виду и способу атаки этот босс похож на Грязевого мутанта. Отличие этого босса от предыдущего заключается только в интенсивности стрельбы.

Тактика боя с ним точно такая же, как и с Грязевым мутантом. Но в битве с этим боссом вам будет намного труднее правильно рассчитать время прыжка. Уровень сложности: 5.

Толстый охранник

Этот толстый босс атакует вас в вертолете, в который Токси заберется в конце четвертого уровня. Толстый охранник вооружен автоматом, из которого он щедро поливает вас очередями. Если же вы подойдете к нему вплотную, он прыгает на вас. Помимо всех этих опасностей, вы можете вывалиться из вертолета. Если у вас есть метла-бумеранг или стреляющая метла, то сражаться с этим мутантом очень просто: как только начнется битва, бегите вверх экрана и стреляйте или запускайте метлу, охранник побежит за вами вверх и сам напорется на выстрел. После этого сразу же бегите вниз, чтобы избежать очереди из пулемета, и снова стреляйте или запускайте метлу. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но будьте внимательны, не свалитесь с вертолета. Если же у вас нет метлы, вам будет очень трудно уничтожить этого врага, так как и в ближнем бою он наносит вам очень серьезные повреждения. Уровень сложности: 6.

Мини-батискаф

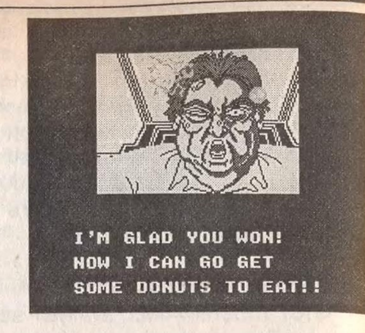
Во время сражения с этим боссом вы не сможете использовать метлу-бумеранг или стреляющую метлу, так как действие происходит под водой. Батискаф атакует вас следующим образом: вначале стреляет по вам двумя ракетами, а затем пытается ударить вас манипулятором, после чего уплывает за экран. Нанести ему повреждения можно только ударив по сплетению проводов в середине батискафа. Тактика боя с ним такова: в начале спускайтесь в низ экрана и ждите, пока батискаф не выпустит по вам ракеты. Тогда быстро всплывайте в самый верх экрана и ждите, пока батискаф не подплывет к вам. Как только батискаф поднимется на самый верх, плывите к проводам и бейте по ним, пока батискаф не скроется за экраном. При таком способе атаки вы, конечно, будете получать повреждения от манипулятора, но вам должно хватить полной шкалы здоровья, чтобы забить этого босса. Уровень сложности: 8.

Паровоз доктора

Внутри этого паровоза сидит доктор Киллемофф и нам вначале надо забить паровоз, чтобы добраться до доктора. Этот босс атакует вас таким образом: вначале подвесной блок вверху экрана сбрасывает на вас большие гвозди, а затем паровоз пытается вас переехать. Тактика боя с ним такова: подбегайте почти вплотную к паровозу и бейте его в прыжке, затем, когда сверху на вас полетят гвозди, отбегайте понемногу назад так, чтобы гвозди падали у вас за спиной. Когда все гвозди пролетели, добегайте до самого края экрана и ждите, пока проедет паровоз, но не доезжает немного до края экрана. После того как паровоз поедет обратно, бегите за ним и бейте в прыжке. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вас еще ожидает схватка с доктором, так что не расслабляйтесь. Уровень сложности: 4.



Доктор Киллемофф



После того как вы уничтожили паровоз, вас атакует доктор Киллемофф. По способу атаки этот противник напоминает толстого охранника из вертолета. Если у вас есть метла-бумеранг или стреляющая метла, то сражаться с этим мутантом очень просто: как только начнется битва, бегите вверх экрана и стреляйте или запускайте метлу, доктор побежит за вами вверх и сам напорется на выстрел. После этого сразу же бегите вниз, чтобы избежать попадания шара, и снова стреляйте или запускайте метлу. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины. Если же у вас нет метлы, вам будет немного труднее уничтожить этого босса, но особых проблем он вам не доставит. После вашей победы над ним с доктора слетит маска и окажется, что он не мутант, а пришелец с другой планеты – вот гад!!! Уровень сложности: 6.

Прохождение

На протяжении всей игры вам надо двигаться слева направо, поэтому если в тексте дополнительно не указано направление – бегите вправо.

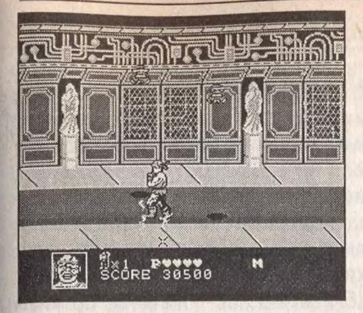
Уровень 1. Родной город Токси

Вначале уровня идем вправо, где на вас нападут два мутанта с бочками, забив их, идите дальше, где будут бочки с ядовитой жидкостью. Разбиваем эти бочки и идем дальше, на вас нападут два мутанта с бочками, забив их, двигаемся дальше, где будут две бочки с ядовитой жидкостью. Перепрыгиваем через первую и ждем, пока на вас не покатятся бочки, которые вы должны все разбить, иначе пропустите что-нибудь полезное. Далее на вас нападут уже три мутанта с бочками, уничтожив которых идите дальше. Вы попадете к бочке с ядовитой жидкостью, около которой вас атакуют мутанты с ружьями. Забив их, идем дальше, где будут две бочки с ядовитой жидкостью. Перепрыгиваем через первую и ждем, пока на вас не покатятся бочки, которые вы должны все разбить. Далее, у здания с вывеской «Зоомагазин», на вас нападут три мутанта с ружьями, а за ними три мутанта с бочками, забив их вы попадете на новую улицу. В самом начале этой улицы на вас покатится бочка, не пропустите ее. Далее будут три лужи ядовитой жидкости, и тут же вас атакуют два мутанта с ружьями. Забив их, идем дальше, где вас атакуют четыре мутанта с бочками. Далее будут три лужи ядовитой жидкости и катящиеся на вас бочки. Разбивайте их и идите дальше, где вас атакуют четыре мутанта с ружьями. Разобравшись с ними, идите дальше, вы попадете к грузовой машине, у которой вас атакуют два мутанта с ружьями, а за ними два мутанта с бочками. Забив их всех, Токси запрыгивает в машину и попадает к битве с первым боссом. После вашей победы над ним читайте свежий выпуск местной газеты с фотографией Токси на первой полосе.

Уровень 2. Высотное здание

В начале уровня идите вправо, пока на вас не покатятся бочки. Разбивайте их, берите гамбургер и идите дальше, где на вас нападут два мутанта с ружьями, а за ними еще три. Разобравшись с ними, идите дальше, на вас покатятся бочки. Разбивайте их и идите дальше, где на вас нападут три мутанта с ружьями. Забив мутантов, вы попадете во внутрь здания. Идите направо, где на вас нападут четыре мутанта с ружьями, забив их, идите дальше. Будьте готовы, на вас покатятся бочки. Разбив их и взяв все необходимое, идите дальше, вас атакуют три мутанта с ружьями, а за ними три мутанта с бочками. После того, как вы забьете мутантов, на





вас опять покатятся бочки. Идите дальше, вас атакуют три мутанта с ружьями. Будьте внимательны!!! После того как вы их забьете, из окна вылетит стул. Разобравшись с ними, двигайтесь дальше, на вас нападут четыре мутанта с бочками. Идите дальше, из окна вылетят два стула и сразу же после них вас атакуют четыре мутанта с бочками. После того, как вы забьете мутантов, на вас опять покатятся бочки. Разбивайте их и идите дальше, и вы упретесь в стену. Подходите вплотную к стене, иначе вас стукнет стулом. После того как вы забьете трех мутантов с ружьями, входите в дверь. Будьте внимательны!!! Как только вы выйдете из двери, вас атакуют три мутанта с ружьями. Идите дальше, в вас полетят уже четыре стула, и сразу же за ними на вас нападут три мутанта с бочками. После этого на вас покатятся бочки. Разбивайте их и идите дальше, и вы снова упретесь в стену. Подходите вплотную к стене и ждите, пока пролетят стулья. Затем забивайте трех мутантов ружьями и двух с бочками и входите в пролом в стене. Вы попадете к боссу этого этапа – мутанту-байкеру. После вашей победы над ним читайте свежий выпуск местной газеты, который сообщит нам о спасении начальника дорожной полиции.

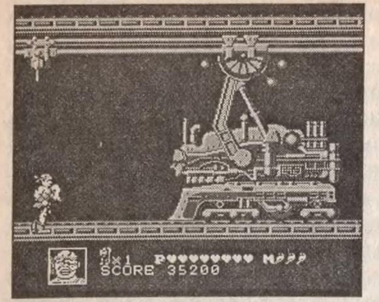
Уровень 3. Фабрика

На этом уровне вы обязательно должны разбить все бочки, иначе на вас полетят птички, которые, искупавшись в бочках, превратятся в монстров. В начале уровня идем вправо, где на вас нападут три мутанта с бочками. Уничтожив их, разбивайте все бочки, стоящие вверху экрана. Взяв все необходимое, идите дальше, вас атакуют два мутанта с бочками, а за ними два мутанта с ружьями. Забив их, идите дальше, вы попадете к четырем бочкам с ядовитой жидкостью, здесь вас атакуют два мутанта с бочками, а за ними три мутанта с ружьями. Уничтожайте мутантов и идите к следующей бочки, около которой на вас нападут три мутанта с ружьями, а за ними три мутанта с бочками. Забив их, идите дальше, вы попадете к четырем бочкам с ядовитой жидкостью, здесь же вас атакуют четыре мутанта с ружьями. За этими бочками снова будут четыре бочки, около которых вас атакуют четыре мутанта с ружьями, а за ними на вас покатятся бочки. Взяв все необходимое, идите дальше, вас атакуют четыре мутанта с ружьями. Забив их, идите дальше, на вас нападут три мутанта с ружьями, а за ними три мутанта с бочками. Уничтожив их, вы попадете на новый этаж завода. На этом этаже вам надо прыгать вверх по платформам, стараясь не упасть в ядовитую жидкость. В начале этапа прыгайте вверх по платформам до тех пор, пока снизу на вас не полетят птицы-монстры. Убивайте их всех и прыгайте дальше. На вас нападет летающий мутант, забив его, прыгайте дальше вверх. Через несколько платформ вы снова встретите летающего мутанта, который не летает, а сторожит проход вверх. Уничтожить его очень просто: встаньте на платформу под ним и бейте его в прыжке. Прыгайте дальше, вас будут атаковать сразу две птицы-мутанта. Уничтожив всех птиц, прыгайте вверх, где снова будет мутант, сторожащий проход. Для его уничтожения используйте ту же тактику, что написана выше. За этим мутантом будет еще один, а за ним толпа птиц-мутантов. Уничтожив всех врагов, прыгайте вверх, и вы попадете к мутанту, который охраняет дверь к боссу. Уничтожайте его и входите в дверь вы попадете к боссу этого уровня – огненному мутанту. После вашей победы над ним читайте свежий выпуск местной газеты с фотографией спасенных мутантов на первой полосе.





6 Зак. 51



Уровень 4. Дорога

На этом уровне вам предстоит прокатиться на роликовой доске, а все враги встанут на роликовые коньки. Экран на этом уровне все время движется вперед, так что у вас могут возникнуть проблемы с бочками и с барьерами.

В самом начале уровня на вас нападут три мутанта с бочками, а за ними три мутанта с ружьями. После того как вы их забьете, на вас покатятся бочки. За ними вас атакуют четыре мутанта с ружьями, а за ними четыре мутанта с бочками. После них вас атакуют четыре мутанта с ружьями. После того как вы их забьете, на вас покатятся бочки, в одной из них будет бандана. После этого уничтожайте трех мутантов с ружьями, а за ними трех мутантов с бочками. Затем на вас снова нападут четыре мутанта с бочками. Сразу же, как вы их уничтожите, начнется полоса барьеров, за которой вас атакует летающий мутант. Уничтожить его довольно просто, ориентируясь по тени на асфальте. После того как вы его забили, вас атакуют четыре мутанта с бочками, а сразу же за ними начнется полоса барьеров. После этой полосы препятствий на вас нападут три мутанта с ружьями. После того как вы их забьете, вас атакуют два летающих мутанта. После их уничтожения на вас покатятся бочки, разбивайте их и берите гамбургер. За бочками сразу же начнется полоса барьеров, преодолев которую вы попадете на взлетную площадку вертолета. Правда, вход на нее охраняет летающий мутант, а площадка, по которой вы поднимаетесь, скользкая и передвигаться по ней можно только прыжками. После уничтожения мутанта Токси цепляется за вертолет, и вы попадаете к схватке с боссом этого уровня – толстым охранником. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним читайте свежий выпуск местной газеты с новой фотографией спасенных мутантов на первой полосе.

Уровень 5. Канализация

В начале этого уровня вы должны по канализационной трубе добраться до выхода в море. На этом этапе вам встретятся водовороты, встречи с которыми вы должны избегать любой ценой. Затем вам предстоит под водой доплыть до острова злого доктора.

В начале уровня идите вправо и, как только увидите пузырьки, быстро подбегайте к этому месту и бейте появившегося мутанта-аквалангиста. После уничтожения этого врага идите дальше, где вас атакуют уже два аквалангиста. Забив их, идите дальше, на вас нападут два аквалангиста. Разобравшись с ними, идите дальше, вас атакуют еще два мутанта, а за ними еще два. Забив их, идите дальше на вас нападут уже три мутанта аквалангиста. После них вам встретится один мутант, но вокруг вас будут уже два водоворота. Забив его, идите дальше, вы попадете к двум мутантам и в один водоворот. После уничтожения двух мутантов идите в водоворот – вы попадете в море. На этом этапе вам не обязательно уничтожать всех врагов, а надо просто доплыть до конца уровня. Но сделать это очень трудно, так как вас непрерывно атакуют мутанты-аквалангисты, рыбы-прилипалы, стреляющие полипы. От врагов легче спасаться вверху экрана, а все бочки лежат на дне и вам будет трудно их разбить. Когда же вы, наконец, доберетесь до конца этапа (экран остановится, и вы не сможете плыть дальше), уничтожайте всех врагов и плывите вверх. Вы попадете к боссу этого уровня – мутанту в батискафе. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «





Бой с боссами». После вашей победы над ним вы сразу же попадете в замок к злобному доктору Киллемоффу.

Уровень 6. Замок доктора Киллемоффа

В начале уровня вас атакуют два мутанта с бочками, а за ними три мутанта с ружьями. После уничтожения этих врагов идите дальше, на вас покатятся бочки. После бочек вас атакуют два робота охраны. Уничтожив их, идите дальше по коридору, где на вас вылетят две ракеты, а за ними вас атакуют три мутанта с ружьями. Разобравшись с ними, идите дальше, на вас снова вылетят две ракеты, а за ними три мутанта с ружьями. Дальше все повторится, только ракет будет не две, а три, а мутантов четыре. Забив их, идите дальше, но будьте осторожны, из стены вылетят два острых штыря. После них будут две ракеты, а за ними на вас покатятся бочки. Разбивайте их и берите все призы, затем идите дальше, где на вас нападут четыре мутанта с ружьями. Сразу же после них на вас нападут два робота охраны. После их уничтожения идите дальше, вас атакуют три мутанта с ружьями, а за ними вас атакуют три мутанта с бочками. После уничтожения всех врагов идите дальше, на вас полетит множество ракет, а за ними будут штыри в стене. Избежав встречи с ними, идите дальше, на вас покатятся бочки. После бочек вас атакуют три мутанта с бочками, три мутанта с ружьями, два робота охраны. После того, как вы их забили, идите дальше, вас атакуют четыре мутанта с бочками, а за ними четыре мутанта с ружьями. Забив их, быстро бегите вперед, иначе на вас упадут кирпичи. Добежав до края экрана, вы попадете на новый этап – шахту лифта.

В начале этапа подпрыгивайте на пружине, и вы полетите вверх. Через некоторое время появится летающий мутант и начнет кидать в вас бочки. Вы не можете его убить, поэтому просто уклоняйтесь от бочек и собирайте гамбургеры. Вылетев из шахты, вы попадете на последний этап игры.

В начале этого этапа на вас вылетят две ракеты, а затем вам придется перепрыгивать по пружинам через яму в полу (какая же игра без ям в полу). Затем через другую яму в полу. Будьте внимательны!!! Когда вы прыгнете на вторую пружину, на вас покатятся бочки. Далее будет еще одна яма, за которой в вас полетит ракета. Затем вас атакует исчезающий мутант, забив его, идите дальше. Вы попадете к яме в полу, а за ней будет еще одна. Будьте внимательны!!! Когда вы прыгнете на пружину, на вас покатятся бочки. За этими ямами будет еще одна яма, преодолев которую идите до конца экрана, на вас посыплются кирпичи, и вы попадете к схватке с финальным боссом этой игры.

Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним можете отдыхать и наслаждаться финальным роликом. Вы спасли город и ваших друзей-мутантов от доктора Киллемоффа, который , как, оказалось, является пришельцем с другой планеты.

Пароли для уровней

Выбрав эту опцию в стартовом меню, вы попадете к экрану ввода паролей. Подведите курсор к нужной цифре и нажимайте кнопку «**A**» затем переходите к следующей цифре. Когда вы набрали всю комбинацию букв, нажимайте кнопку «**A**» , и вы попадете на нужный вам уровень. Далее приведены буквенные пароли ко всем уровням игры:

Уровень 2 – 3276.
Уровень 3 – 7525.
Уровень 4 – 6971.
Уровень 5 – 8248.

На последний, шестой уровень игры, пароль не дается и, если вас убили на шестом уровне, вам придется начинать с пятого.



1942

Пароли этапов: 7G117, EGO13, E4113, ZDIIX, IRIID, TY2NU.

Пароли миссий:
2 : 73Q17;
3: E3QG3;
4: L3QG3;
5: S3QG3;
6: Z3QG3;
7: 13QG3;
8: P3QG3;
9: W3QG3;
10: 33QG3;
11: A3QG3;
12: H3QG3;
13: U3QG3;
14: 53QG3;
15: K3QG3;
16: F3QG3;
21: M3QG3;
22: R3QG3.

1945

Чтобы поставить CONTINUE нужно зажать «START», «Turbo-A», «B».

3 EYES

Пароль для продолжения приключений: TAXANTAXAN.

А если и этого мало, тогда наберите пароль: FINALSTAGE.

1) ONAPPMBPPF (Комната с драгоценностями в конце 1 игры).

2) CKBPPAAPEE (Комната с драгоценностями в конце др. игры).

3) GBCPHAAHAD (Дом Рут).

ABADOX

Неуязвимость и все оружие. Нажмите A, A,B, B, A, B, START. Как только игра начнется, еще раз нажмите START (пауза). При снятии паузы вы обнаружите, что вооружены всеми видами оружия.

ADDAMS FAMALY 2: PUGSLEY`S SCAVENDER HANT

Самый полный участок игры – комната в доме на втором этаже. Чтобы войти, встань точно посередине между дверями и нажми ↓ – очутишься в комнате с сердцем и тремя жизнями. Встань над дверью, забравшись по лестнице, и нажми ↑ – попадешь в другую секретную комнату.

Пароль последнего уровня. Введи "6R2KK" и ты начнешь игру с Фестером, Средой, Гомесом и Бабушкой. Чтобы закончить игру, войди в среднюю дверь на первом этаже. Там предстоит схватка с финальным боссом. Победишь – считай, что игра пройдена.

Вместо паролей. В разделе "PASWORD" пять раз набери B. Появится надпись "ERROR". Начинай игру, не обращая внимания на это сообщение об ошибке.

ADVENTURE ISLAND

Продолжение игры. Дойдите до самого конца зоны 1 – 4. Сразу перед знаком G спрятано яйцо, разбив которое, обнаружите Пчелу. С пчелой вы можете бесконечно долго продолжать игру, нажимая одновременно: →, START. Уничтожьте противника ударом по голове. Голова исчезнет. Нажмите паузу, и голова следующего врага появится на туловище только что убитого.

ADVENTURE ISLAND 2

Выбор острова. На заставке нажмите: →, ←, →, ←, A, B, A, B. На экране появятся слова: Режим выбора острова (World SELECT Mode). С помощью кнопок ↑, ↓ выбирайте остров, на котором хотите играть.

ADVENTURE ISLAND 4

Пароль на третий этап:
9SFT-JT-VZ.

ADVENTURES OF DINORIKI

Продолжение игры: на заставке, удерживая кнопку ↑, нажмите START.

ADVENTURES OF LINK: ZELDA II

Чтобы сыграть с более сильным героем, сыграйте всю игру с любым героем. Затем начните игру вновь с тем же героем до того момента, пока он не доберется до первого дворца. Когда ваш герой



положит драгоценность в статую и его очки начнут расти, нажмите START. Затем на втором дж. одновременно нажмите А, ↑. Теперь можно сохранить игру, но выбрать другого героя. Ваш новый персонаж получает все очки, заработанные старым героем. То же самое нужно проделать и во втором дворце. Если Линк получает волшебное заклинание и перчатку, он может отправиться во второй, третий и пятый дворцы. Используйте волшебное заклинание, одновременно нажав кнопку А, ←, →.

ADVENTURES OF LOLO

Этаж 5 Комната 5 – CMZJ
Этаж 7 Комната 4 – DCYT
Этаж 8 Комната 5 – DLYK
Этаж 9 Комната 2 – DPYH
Этаж 10 Комната 3 – GZVY
Этаж 10 Комната 5 — VHTK

ADVENTURES OF LOLO 2

Пароль последнего уровня: VQTD.

Пароли четырех тайных комнат:

1) PROA ; 2) PROB ;3) PROC ; 4) PROD

Пароли уровней

Этаж 4 Комната 5 – HHKK;
Этаж 5 Комната 2 – HBKM;
Этаж 6 Комната 4 – HJKR;
Этаж 7 Комната 4 – QHDK;
Этаж 8 Комната 1 – QVDT;
Этаж 9 Комната 3 – QYDL;
Этаж 9 Комната 5 – QJDR;
Этаж 10 Комната 2 – QDDQ;
Этаж 10 Комната 4 – VPDP;
Этаж 10 Комната 5 – VHTK.

ADVENTURES OF LOLO 3

Чтобы пропустить первые два уровня и попасть сразу в третий уровень, необходимо ввести пароль : 2222 2222 2222 2222.

После того как вы ввели пароль, хватайте яйцо и ключ, сделайте мост из радуги и направляйтесь в третий уровень.

Пароли уровней

2) CB1M Y9HZ JH11 KNJP;
3) 22CN JPVK 8Z63 429M
4) BMS+ L1FF PBYN 9SF5;
5) N4QG 8VNS WS6H YWW8
6) 12P4 GP2B 9TGR QZW3;
7) NS5V CDF4 L6B7 2+BY
8) 3PD5 8VYR WDDZ 1LDF;
9) V4Y3 23G1 5J3+ JNDN
10) 24RD TSRT HG3V H4QS;
11) NDRJ S8RS HVWW CK8B
12) D4+D 1RRF CMDT +21Q;
13) M3SB 78FD 932B 326B
14) ZGNY PTRS +QTZ 3QSV;
15) 1HRR PR1B 946W TFKZ
16) QKKH SQ53 6DP3 NJ+6

ADVENTURES OF ROCKY & BULLWINKLE AND FRIEND

Пароль секретных возможностей. Начав игру, нажми на втором джойстике В, А, А, START, А, В, А. Помни что, получив секретные возможности, ты не сможешь прыгать.

ADVENTURES IN MAGIC KINDOM 2

Пароли уровней

2 – BLNK; 3 – MMC!; 4 – PHXY;
5 – GTRS; 6 – BCHK; 7 – HCVX; 8 – VZLJ.

ADVENTURES OF RAD GRAVITY

Пароль планеты TELOS:

1$2N0K!C5530FWMX7$NS.

ADVENTURES OF ROCKY AND BUII INKLE (THE)

Начав игру, на втором джойстике нажмите **В, А, А, START, А, В, В, А.**

AFTER BURNER

Когда появится экран окончания игры, одновременно нажмите кнопки А, В и SELECT.





AIR FORTRESS

Первый этап: 2) I8TA; 3) KA91; 4) 6KAI; 5) 8NYU; 6) 2APP;7) OS85; 8) SUGA
Второй этап: 2) 11NA; 3) 5AJ1; 4) TOBI; 5) NDA4; 6) MA1K; 7) DOMO; 8)7NOE.

ALADDIN

Пароли уровней
2 – Аладдин, Абу, принцесса, султан.
3 – джинн, султан, Джаффар, Абу.
4 – Абу, Аладдин, принцесса, Аладдин.
5 – джинн, Джаффар, принцесса, джинн.
6 – султан, Аладин, Джаффар, джинн.
7 – принцесса, Аладдин, Аладдин, джинн.

ALADDIN 2

Выбор уровня: В игре нажмите A + START.

ALADDIN-SUPER

Кинжалы, которые бросают в вас стражники, можно отбить и использовать против врагов. "Отмечайтесь" на кувшинах с лицом джинна. Лица джинна нужно собирать, чтобы попасть на призовой этап: выберете лицо Аладдина – получите жизнь.
Чтобы пройти 2 этап, нужно собрать всех металлических жуков. Чтобы попасть в тайник, где можно взять "жизнь", подойдите к колонне и нажмите ↓ + **A** + **B**.
На 3 этапе игры собирайте флейты.
На 4 уровне берегитесь камней.

ALL PRO BASKETBALL

Начинаете как "Лос-Анджелес Брейкерс" с 34 победами: **BEOLEHPPHRMR**, а как "Сиэтл Соникс" – **NFJNKMMJMJFQ**

ALTERED BEAST

При появлении на экране "**Continue**" нажмите на **SELECT**, чтобы добиться изменения порядка этапов.

ANGEL TIME

Пароль последнего уровня: 5705

ARCH-RIVALS

Защита: A – прыжок; **B** – отнять мяч или удар кулаком; **A+B** – снять с противника трусы
Атака: A – бросок мяча в корзину; **B** – пас своему напарнику; **A+B** – финт.

ARIEL THE LITTLE MARMAID

На третьем уровне пропустите первый сундук, он пустой, зато во втором лежит красный шарик. Войдя в обледенелую пещеру, постарайтесь спуститься в первый проход, там вы найдете сундук с зеленым шариком. На 5 уровне нужно несколько раз влезать и вылезать из пасти с мигающими глазами, пока вы не окажетесь в новой комнате.

ARKANOID

Чтобы продолжить игру, нажмите и удерживайте кнопки **A** и **B** и пять раз нажмите **SELECT**.
Выбор уровня: A+B+START и держите до тех пор пока не попадете на нужный уровень.

ASTYANAX

В борьбе с человеком рыбой (Fish Man) используйте заклинания Time Stop (остановка времени). Код набирайте после заставки.
Выбор уровня: ↑, ↓, ←, →, B, B, B, B.
Неуязвимость: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ←, →, ↑.

ATHENA

Чтобы пройти все уровни этой игры, вы должны помнить несколько вещей: 1.
На уровнях 1 – 6 не берите ключ.
2. Ледяного монстра можно убивать только стрелами.
3. На уровне 7 вам придется сразиться со всеми шестью монстрами. Когда последний монстр упадет, хватайте ключ!





4.В лабиринте ищите принцессу, полностью закрытую блоками. Разбейте блоки, и она выронит Арфу. Берите ее и идите вправо. Дойдя до последней открытой зоны, разбейте блоки в левом верхнем углу и найдите волшебную лампу. Двигайтесь вверх и вправо и найдите еще одну принцессу. Не берите ее Арфу. Продолжайте идти вправо, пока не встретите монстра.

BABY BOOMER

Дополнительные жизни

1) Непрерывно стреляйте в пожарный кран.

2) Непрерывно стреляйте в высокое и тонкое надгробие.

4) Непрерывно стреляйте в сталактит над мостом.

6) Непрерывно стреляйте в факел.

BACK TO THE FUTURE

900 призовых очков: Марти должен прыгать как можно выше, когда экран застывает в конце каждой уличной сцены.

BACK TO THE FUTURE 2 & 3

Чтобы начать игру в 1875 году, необходимо одновременно нажать: **A**, **B** и **SELECT**.

Введите пароль:

FLUX CAP ACITORIS THE POWER.

Нажмите SELECT, чтобы вернуться к заставке, и начинайте игру.

BACKY O'HARE

Когда вы играете за голубую кошку Дженни, ее можно сделать неуязвимой сверху, зажав кнопку **B**.

Блинки вернулся	–	5NJZJ
Дженни с нами	–	68L!3
Спасательный желоб	–	MRWVL
Спаслись!	–	MRWVX
Мертвый Глаз спасен	–	M7K2J
Опять схвачены	–	MRX24
Танкер MAGNA	–	M!L2X

BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN

Быстрая ходьба: зажать B + направление.

BASE WARS

Как получить супероружие. Выбери команду "**A**" или команду "**B**". Затем в качестве своего имени введи "Terminator2" или "Terminator 2". Если ты играешь за команду "**A**", у тебя будет лазерная пушка, а если за "**B**" – лазерный меч.

BASEBALL

При подаче зажмите ↑, затем резко ↓ и одновременно бросок (**A**). Если прием получится, то мяч полетит очень медленно и в полете им можно управлять.

BASEBALL SIMULATOR 1.000

Броски. Чтобы всегда попадать по мячу, достаточно лишь слегка отредактировать характеристики игрока. В частности, поставь своему "ловчему" показатель fielding в 50 или выше. Теперь все мячи твои.

Отключение суперударов. В игре против компьютера ты можешь сделать так, чтобы противник не использовал суперприемы. Когда компьютер выберет спецудар, вызови экран тайм-аута, затем иди в **Pitch Hitter** или **Relief Pitcher** меню. Нажми Cancel, и, вернувшись к игре, ты с удивлением обнаружишь, что противник уже не может использовать спецприем.

BASEBALL STARS

Более сильная команда. Выберите **Make Team** (Создать команду). Начинайте в левом верхнем углу, с помощью кнопок управления двигайте курсор ↓, →, ←, ↓, ↓, →, ↑. Вы должны остановиться на опции Сбалансированная команда (Balansed Team). Затем нажмите кнопку **A**. Под заголовком Введите название вашей



команды (Enter Your Team Name) должны появиться слова WHEN-ISN'T IT?. Переправьте эти слова на "WHEN IT IS" и играйте. Чтобы начать игру в роли сильнейшей женской команды, выберите Make Team. Начинайте в левом верхнем углу и с помощью кнопок управления переместите курсор ↓,→,←,↓,↓,→,↑,↑,↓,↑,↓,↑. Нажмите кнопку А. Появятся слова WHAT IS A WREN? (Что такое курица?). Замените их на : A BIRD. (Птица). Появится фраза "WHEN ISN'T IT?" Замените ее словами "WHEN IT IS".

BASEBALL STARS 2

Суперпитчеры. Этот секрет работает лишь в том случае, когда играешь своей собственной, собранной с нуля командой. Твоя команда должна зарабатывать хотя бы 60000$ за игру. Отправляйся в меню создания новой команды в основном меню и выбери опцию "strong pitchers" в качестве специального бонуса для твоей команды. Самый последний питчер в твоей команде будет иметь показатель от 1 до 9, или же цифра плюс стрелочку вверх или вниз. Вот этому самому игроку ты и можешь поднять характеристики до максимума (то есть до 15).

BASES LOADED

Выбор этапов

Boston (Бостон):	LFBDJHE;
New York (Нью-Йорк):	PFDAJHH
Philly (Филад-я):	LFDBJHE;
DC (Колумбия):	PFACNHK
Jersey (Джерси):	LFADNHH;
Miami (Майами):	PFCANHK
Kansas (Канзас):	PNCBNHD;
Utah (Юта):	LNBCJPD
Hawaii (Гавайи):	LNADJPD;
Omaha (Омаха):	LNDAJPD
Texas (Техас):	LNCBJPD;
L. A. (Лос-Анджелес):	PFBCNPD

BASES LOADED 2

Пароли этапов

Нью-Йорк:	CMDUIID;
Бостон:	CNDUIIE
Джерси:	XSQQUVO;
Филадельфия:	FICCJDE
Майами:	BNGXFHF;
Юта:	WDPPVUV;
DC (Округ Колумбия):	CRDUIII
Лос-Анджелес:	SCTLRYQ;
Канзас:	IANOXXG
Омаха:	ASFWGGH;
Техас:	GRYYMEM
Гавайи:	XBQQUVW.

Игра за Джерси в Мировой серии против Лос-Анджелеса: Игра 1 – JTTPTWD
Игра 4 – OSMTBWL.

BATMAN & FLASH

На всех уровнях старайтесь забраться как можно выше, там могут быть сумочки с сердечками, восстанавливающие энергию и сокращающие путь; **SUND TEST:** на заставке наберите: **↓,→,START, SELECT, A+B.**

BATMAN: RETURN OF THE JOKER

Пароли уровней

2-2 – NWKL;
4-2 – KHCN;
6-2 – CKQG;
3-1 – LGZQ;
5-1 – QGVN;
7-1 – GPZT.

BATMAN

Неуязвимость: в самом начале игры, нажав **B** и не отпуская ее, надо добежать до противника, стреляющего огнем.

Неограниченное продолжение игры: на титульном экране наберите: **↑,↑,↓, ↓,←, →,↓,↑, A+B.**

Воздух под водой: когда плывете под водой и у вас на исходе запас воздуха, нажмите и не отпускайте **B.**

Избавиться от Killer mont: на паузе нажмите **B, A, B, A.**

Коды выхода на первые подэтапы:

2-1 – Turbo **B**, затем Turbo **A** и **A** или **B** и, не отпуская этих кнопок, нажать **START**.

3-1 – Turbo A+Turbo B+ START.

4-1 – Turbo A, Turbo B+START





BATMAN 2

Пароли уровней

1-1 – LPRZ; 2-1 – NMLL; 3-1 – LGZQ;
4-1 – GNXF; 5-1 – QGVN; 6-1 – FFHG;
7-1 – GPZT; 1-2 – MDRR; 2-2 – NWKL;
3-2 – GPTW; 4-2 – KHCN; 5-2 – WBZT;
6-2 – CKQG.

BATMAN 4

1-2 DRR; 2-1 NMLL;
2-2 NWKL; 3-1 LGZQ;
3-2 GPTW

BATMAN RETURNS

Пароли уровней

1-й -Y958 65 B872 26;
2-й -6114 21 79Z4 23
3-й-BD7X 82 Y331 99;
4-й -2D7X X7 YD69 4!
5-й-8Y7D XZ 1894 4!;
6-й -DY7Z XZ 2BDY 4B
7-й-*21!61 X**3 26;
8-й -647* XZ 2Z64 *X
9-й-*21X 69 X9*3 79;
10-й-4!5* !5 *242 79
11-й-263X 8B Y926 XX;
12-й-4!5* !D *847 *Y
13-й-4!53 !3 *D4Z 9Z;
14-й-4!53 !D *348 3*
15-й-6Y75 XZ 2164 D2;
16-й-431Z 61 ***9 5D
17-й-6731 8B 2427 2*

Пароль бессмертия: BB55*6 4515 15

Дополнительные 9 жизней:

– в экране OPTIONS выделить REST;
– на джойстике 2 набрать: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A
– на джойстике 1 выбрать кол-во жизней.

BATTLE-CITY

На заставке после выбора героя нажмите:
↓+START – семь жизней
↑+START – десять жизней.

BATTLE ROAD

2 – BEAUTIFUL! 5 – EXISTING!
3 – CHARMING! 6 – FANTASTIC!
4 – DREADFUL! 7 – GREAT!

BATTLE SHIP

Пароли уровней

3-4 –5289	5-1-8004
6-1-1553	3-5-4174
5-2-5529	6-2-7850
4-1-3500	5-3-4524
6-3-5669	4-2-3642
5-4-4797	6-4-9381
4-3-4412	5-5-9376
6-5-9374	4-4-3379
Финал—1992	7-1-4653
8-1-5617	7-2-5012
8-2-5036	7-3-8831
8-3-6297	7-4-9457
8-4-8629	7-5-6098
8-5-8397	

BATTLETOADS

Выход на 3 уровень. Необходимо после того, как вы начнете игру, убить двух монстров, которые нападут на вас. И когда перед вами появится сгусток энергии, войдите в него.

5 дополнительных жизней. На заставке нажмите ↓, **A + B**.

BATTLETOAD 3

Чтобы получить наибольшее количество дополнительных жизней, идите на уровень 2, хватайте птицу и бейте заросли и птиц, падающих сверху экрана.

Переход с 1-ого уровня на 3-ий: первый переход расположен на 1 уровне, где вы столкнетесь с первыми двумя Свиньями Псико. Сначала ударьте левую Свинью, потом бегите и бейте вторую Дубинкой Боевой жабы. Бегите на вспышку белого света.

Из 3-его уровня в 5-ый: второй переход расположен на мотоциклетной дорожке 3 уровня.





Когда вы достигнете пятой дорожки, разбейте свой мотоцикл о десятую стену.

Из 4-ого уровня в 6-ой: в ледяном мире 4 уровня, в последней зоне вам встретятся несколько падающих платформ. Прыгайте вверх и вниз на первую платформу. Она вроде бы начнет падать, но внезапно унесет вас к верхнему краю экрана. Появится свет. Прыгайте в него, и он перенесет вас в 6 уровень.

Из 6-ого уровня в 8-ой: чтобы достичь этого перехода, вскарабкайтесь по первой змее (с оранжевыми и красными полосками) во второй змеиной секции. Бегите вправо от змеи и приземлитесь на платформу, где покажется свет.

Чтобы набрать жизни, нажмитеодновременно ↑+ START (несколько раз)

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Пароль выбора 5 жизней: A,B,↓,START.

На некоторых картриджах работает выбор уровня – при выборе персонажа нажми ↑ + TurboB.

Другой вариант: на титульном экране нажми ↓,↑↑↓, A, B, B, A.

Дополнительные жизни. Поставьте 2 players – A. После старта игры разделайтесь с первыми соперниками и возьмите напарника на руки. Увидев противников, оставьте его и разберитесь с врагами, затем снова его поднимите. По пути бейте яйца. Выбив 2 жизни, лупите друга до смерти. Выберите Continue, и так до тех пор, пока не кончаться «продолжения». Будет проще, если вторым игроком будет управлять ваш товарищ, но при этом не будет трогать жизни. Этим вы избавите себя от таскания друга-бойца.

BAYOU BILLY

100 патронов: пройдите раздел стрельбы в режиме практики и переключитесь на обычный режим, не отключая сеть.

Бонус Сырое мясо: пройдите этап *уличного боя* в режиме практики и переключитесь на обычный игровой режим.

BEE 52

Начать с четвертого уровня можно, выбрав левую дверь из предложенных и забравшись в последний слева цветочек. А если на экране с надписью "Bee 52:Get Ready" нажать →, A, B, A, B, START, героем будет Джуниор.

BEST OF THE BEST

Пароли уровней

TSONGPO	98HILBBCW;
WOODMAN	POG9QBBCR;
LEE BLANC	3CHFSBBCK;
WATAHAB	BZGPTBBCK;
IWANOFF	RXQ□TIVBH4;
THE LORD	PZQB□4BHF;
CHANLEE	GLF□8BHQ;
GOLDMAN	GLF4□$BHQ;
FLIMRICK	8P8O□□GG2;
ELMUTT	NT90□□HC;
FURNARI	2LDQ□□861;
GONZALES	4N943□GHQ;
SIMPSON	CQFQ□$H□;
COGNER	4$KW□□□ZR.

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

F8MRG89C5 – неуязвимость;

4 @KW*ZR** – последний бой

BIG FOOT

Каждый ремонт машины требует 500$. На маршруте разбросаны призы: деньги, баллончики с ускорителем и даже пила, позволяющая изуродовать машину соперника. Предмет, появившейся в нижней части экрана в твоем квадрате, можно использовать, нажав B. Кнопка A позволяет использовать баллончики с ускорителем. Попеременно нажимая ← и →, можно регулировать режим работы мотора.

Если ты – начинающий гонщик, выбери режим для двух игроков.





CALIFORNIA GAMES

Занятный сборник экстремальных игр истинных калифорнийцев – серфинг, трюки на мотоциклах, скейтборд, ролики…
Для трюков на мотоцикле в прыжке жми ↑, ↓ (полный оборот в горизонтальной плоскости), назад (обратное сальто) или вперед (подпрыгнуть на переднем колесе), либо на земле назад (езда на заднем колесе), но не переусердствуй. Суперускорение дает кнопка **SELECT** вкупе с кнопкой А поодиночке – быстрый тормоз. Если же SELECT работает еще и в турбо-режиме, то при зажатом ↑ ты быстро наберешь уйму очков.

CAMP ORC (THE)

1 уровень: когда будете взбираться на холм, присядьте и стреляйте серебряной пулей в оборотня. Жуков-камнеедов расплавьте лучом света. Взорвите бомбой стену. Появится буква (W). Это проход на следующий уровень. Букву растопите лучом света.
2 уровень: чтобы перейти водопад, пустите вход световой луч. Он осушит водопад. Затем заройтесь в землю **SELECT**+↓. Так вы спасетесь от ядовитого тумана. Против дракона примените топор **SELECT** + →. В суперробота стреляйте, когда его биополе будет мигать – 3 ракеты, 2 бомбы. Убив робота, возьмите алмаз жизни.
3 уровень: уязвимое место протоплазмы – большое отверстие в центре. В это отверстие нужно пустить молнию и бросить бомбу. В конце игры разрушьте стену торпедой, откройте клетку ключом Turbo A и A, взорвите дверь бомбой и зайдите в пещеру. Закованную в кандалы принцессу освободите с помощью ключа. Когда на стене высветиться (W), нажмите **START**.

CAPTAIN PLANET

Пароли уровней

2 – 763754	3 – 955783	4 – 637511
5 – 148574	6 – 786565	7 – 920272
8 – 799274	9 – 344551	10 – 829443

Финал – 506210

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Пароли уровней

1-2 – 763754	2-1 – 955783	2-2 – 637511
3-1 – 148574	3-2 – 786565	4-1 – 920272
5-1 – 344551	4-2 – 799274	5-2 – 829443

CAPTAIN SKYHAWK

Пароль перехода на другой уровень:
А, В +↑. Чтобы уничтожить вражескую базу, найдите в правой стороне экрана плоский утес, сохраняйте высоту и сделайте два оборота бочкой,чтобы достичь вершины. Чтобы выровнять высоту, нажмите ←. Теперь летите вдоль вершины утеса до босса.
Неуязвимость:↑,→,↓,←,↑,→,↓,←,↑,→,↓,←,↑,→,↓,←.
9 жизней: А+↓.

CAPTAIN MAGIC SOCCER 3

Код второй игры: LLKGMFONI

CASINO KID

1. Blakjack	5GOGOOOC74
2. Blak jack, покер	EOQCOCXCC4
3. Рулетка	CAHCIYXFJL
4. Финал	CRDV5YYYGG

CASINO KID 2

Пароли
5G0G0 00C74 – поражение J. Nagule и 300 $
E0QC0 CXCC4 – все "Black Jack", два покера и 12.400$;
CAHC1 YXFFJL – останется одна рулетка, а у тебя 41500$
CRDV5 YYYGG – ТЫ КОРОЛЬ Лас-Вегаса!
Фразы крупье на рулетке и выигрышные ставки:
Rie Lenka, Китай (China)
"I may hit 00, or I may not" – на 00, 1 или 27
"How about the Black or the Red?" – на черное





"Try Twelve" – на нечетное (Odd) и на вторую дюжину (2nd 12)
"Have you tried Twelve?" – на нечетное и красное
"What I say is very helpful!" - на красное и третий ряд (3rd row)
"Watch the Weel, not the layout" – 0, 2, 28
"I`ll hit the first twelve" – на третью дюжину (3rd 12)
"Think Kid, think!" – на черное
Paul Kieton, Великобритания
"I don`t like black cars" – на черное
"Well, well, well" – на вторую дюжину, красное и четное (even)
"I can read you very well" – на третий ряд, красное и четное
"Teasing? No way!" – на 0, 2, 28
"Don`t get too excited" – на первую дюжину и нечетное
"You get excited and lose it all" – на нечетное
"How old are you?" – на первую половину (1…18)
"I may land on 00. Do you believe me?" – на 00, 1, 27
"I cannot be defeated by you" – на третью дюжину.
Abu Ganzil (Индия)
"I am always the winner" – на нечетное и красное
"It will be a full moon tonight" – на 0, 5, 6
"I`ll bet it`s odd. Do you believe me" – на четное
"How about trying Even" – на нечетное

CASTLEVANIA

Неограниченное количество сердец, монет, мешков и некоторых видов оружия: найдите лестницу и бегайте по ней вверх и вниз, заставляя экран переключаться.

CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST

Чтобы найти лифт, Саймон должен выбрать кристалл.
Чтобы пересечь озеро Юба , держите *синий кристалл* и встаньте на колени, пройдя в тайный ход. Чтобы преодолеть утесы Деборы, держите *красный кристалл* и опуститесь на колени. Вихрь унесет вас. Когда достигнете последнего непреодолимого озера, снова выберите *красный кристалл* и встаньте на колени. вы найдете еще один тайный проход.

Выбор этапов

SVOU-IH25 OLWW V7CE – дворец, где находится кость Дракулы
RQN5 HQ34 JK7V Y6BT – дворец, где находится сердце Дракулы
UKLT FEZ2 TIXL RWAV – дворец, где находится глаз Дракулы
TQNJ HS14 ZK7V 66JI – дворец, где находится ноготь Дракулы
ZGLL FOZ2 XEIXYW13 – дворец Castlevania
OFIT M5QX IP5S QBQA – кость, кнут-цепь и голубой кристалл
SZMH QXEI 5PXW UESE – сердце
TIRN DYDZ 405V 81B 1 – ноготь, кнут огонь и красный кристалл
MLIE WUCW VNKU SCBC – обруч с крестом
Чтобы получить все необходимое: POSELRBVU2DTUNIZ или RIG7NVFXE45V07BT

CASTLEVANIA 3

Начать игру с 10-ю жизнями: введите в качестве имени героя «HELP ME» с любым паролем.
10 жизней и Алукард: B1H, A2H, C3H, A4C, B4C,D4H
10 жизней и Грант: A2C, C3C, A4H, B4C, D4C
10 жизней и Сифа: B1H, D1W, A2W, C3W, A4C, B4C, D4H

Выбор этапов

Башня с часами: AIW, B1H, B2H, D2W,C3W
Лес: A1C, DIW, B2H, D2H, C3W
Корабль-призрак: A1C, B1H, DIW, B2H, D2H, C3W
Болото: BIW, CIW, C2W, D2W, B3W, D3C, A4H, C4H
Проклятая башня: DIW, A2C, B3W, C3H, A4W, B4W, D4H
Проклятые ворота: BIW, DIW, A2W, C3H, A4H, B4W, D4H
Пещеры, часть 1: C2W, D2C, D3H, A4C, C4C
Пещеры, часть 2: A1H, BIW, DIW, B2H, D2C, A3W
Затонувший храм: A1H, B1C, B2C, D2C, A3W, C3H

Пароли уровней

1) A2H, C3H, A4C, B4H, D4C
2) DIW, C3H, A4W, B4H, D4H



3) BIW, C2C, D2W, B3W, D3H, A4H,C4H
4) CIW, C2C, D2C, D3H, A4C, C4H
5) DIW, A2W, C3C, A4W, B4C, D4H
6) A2W, B3W, C3C, A4C, B4C, D4C
Второе расследование: AIW, BIW, DIW, B2H, D2H, A3W,C3H, C4W, D4H

CHASE H. Q.

Выбор этапов. На заставке с надписью "**Press START**"нажимайте ↓ + **SELECT** + **START** + **A** + **B**, пока под словом "**Score**" не появиться число 11. Теперь, нажимая на A или B, можете выбирать этап.

CHIP & DALE

Бессмертие – обоим: если вы играете вдвоем (Чип с Дейлом), то, чтобы Вжик приносил бессмертие обоим, Чип должен взять Дейла на руки. Или наоборот.

CHIP & DALE 2

Вы можете выбрать порядок следования трех уровней. При появлении картинки с башней не нажимайте кнопки и через определенное время включится режим выбора уровней. Добавить жизни можно одновременным нажатием **START**+↑.

CHIP & DALE 3

Выбор уровня: на джойстике 2 нажать одновременно все кнопки и нажать ↑>↓.
Бессмертие: на заставке держать кнопку А и не отпуская ее, нажать **START** на 2 джойстике.

CIRCUS-CHARLIE

На первом этапе, на отметке 50 м (см. число внизу экрана), нужно пять раз перепрыгнуть через огонь (вперед – назад). Тогда появится монетка в 5 тысяч. Набрав 20 тысяч, получите «жизнь»; 60 тысяч – еще одну «жизнь». На третьем этапе, прыгая через один мяч, вы получите дополнительные монеты. Четвертый этап проще пройти, если замедлить лошадку. Для этого нажмите ←.

COBRA TRIANGLE

Чтобы получить 1000 очков в начале каждой стадии, нажимайте и удерживайте кнопку А, когда Треугольник Кобры падает в игровую зону. Вы можете также зарабатывать массу премиальных очков, пересекая финишные линии. Просто покрутитесь столько раз, сколько сможете, пока летите над финишной чертой. Используйте этот прием, чтобы построить суперлодку в первой зоне игры. Промчитесь через эту зону, возьмите I-Up (жизнь) и бензобаки, а затем покружитесь, не пересекая финишную черту, пока не кончится энергия. Игра вернет вас в начало стадии, но заработанная вами мощность сохранится. Вы можете повторить эту процедуру снова и снова, пока не доведете мощность до максимума и не будете готовы пройти всю игру.

CODE NAME: VIPER

Выбор этапов игры
Зона 4: 040471;
Зона 8: 081620;
Конец игры: 217298.

COMBAT
(FILD COMBAT)

Нажав одновременно **A** и **B**, можно вызвать помощь.

COMMANDO

Скрытые проходы. С титульного экрана нажми на втором джойстике ←←←, **B**, **B**, **A** (4 раза),→, затем **START** на первом джойстике.
Выбор уровня. Сыграв одну игру, выбирай Continue и затем на втором джойстике нажми←→,A, B, ↓,↑, а затем на первом – **A+SELECT**.

CONFLICT

Пароль финальной битвы:
HEXASOURYOKUSEN





CONQVEST OF THE CRYSTAL PALACE

Пароли выбора

Нажмите одновременно кнопки **SELECT** и **A**. Отпустите их, а затем нажмите одновременно кнопки **SELECT** и **B**. Повторяйте эту процедуру, пока не услышите звон. Далее нажмите **START** для начала игры. Во время игры нажмите одновременно SELECT и одну из следующих кнопок:

Временная неуязвимость: →;

Добавить золота: ←;

Суперпрыжок: ↑;

Восстановить линию жизни: ↓

Добавить жизней (до 99): ↗;

Усилить меч: ↙

Огненное оружие: ↖.

CONTRA

Пароли уровня с 30 жизнями:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A+ START.

CONTRA FIGHTER
(G. I. GOE)

Пароли уровней

2 – PS0N5XGZ4 3 – 3ZD39N5XF
4 – 5SPN5XGZ8 5 – 5369N5XGG;
6 – X369NXXGB;

CONTRA FORCE
(SUPER CONTRA 6)

Способность отталкиваться от воздуха: в прыжке нажмите на **START** и, не отпуская кнопки **A**, еще раз на **START**.

17 жизней: START+↑, 30 жизней – **A+ START**.

Выбор уровня. Нажимайте **SELECT** на экране выбора героев. Сколько раз нажмете – на такой уровень и попадете.

Подойдя вплотную к стене перед прессами (на первом уровне) можете стрелять, увеличивая при этом свои очки.

Если в процессе игры вы нажмете на кнопку **START**, то в режиме паузы джойстиком можно назначить миссию по крайней мере двум игрокам из тех, что вы видите на экране.

CONTRA PROBOTECTOR

Зайдите в меню OPTIONS и установите для себя 30 жизней вместо стандартных трех. **CONTINUE** в игре не предусмотрено.

Выбор уровня: перед запуском игры зажмите **SELECT, A** и **B**.

CRACK OUT

Пароли этапов:

4-10– NOBCZ2.CW5103 4-11 – NOBCZ3.DWK503

Конец игры: MERRY CHRSTMAS

CRAZY ISLAND

Подобрав приз с изображением призрака и нажав **SELECT**, вы превратитесь в здоровенного первобытного человека.

CROCODILE SIR

Способ приобретения кнута: зайдите в TRAINING, выберете первую надпись и нападите на противника у одного из которых есть кнут. Заберите его и пройдите до конца тренировки. Теперь в игре у вас будет кнут, да еще награда – квадратик с буквой **L**, благодаря которому вы не умрете в случае потери энергии.

CROSS FIRE

Выбор этапа. Сколько раз до начала игры вы нажмете **SELECT**, с такого этапа начнете игру. Нажмите **SELECT** вместе с четырьмя кнопками – добавите себе энергии. Или же время "паузы" – **SELECT + A + – SELECT + B.**

Десять "жизней" – SELECT + A>B.

CRYSTAL MINES

Выбор уровня. Чтобы выйти на любой уровень, нажмите **START**. Когда на экране появится количество игроков и номер уровня, вы можете выбрать уровень кнопками **A** и **B**.





CRYSTALIS

Телепортация. Нажмите одновременно **A + B** на первом джойстике, а затем – **A** на втором. Перенестись вы можете примерно в 12 различных зон.

CYBERNOID

Пять тысяч очков. Если несколько раз выстрелить в голову шута, то появится звезда, которая прибавит очки к вашему счету.

Дополнительные жизни. Большие пушки годятся только для представления, но если вы с левой стороны несколько раз выстрелите в лафет, то из ствола появится шар, дающий дополнительную жизнь.

Перевоплощение. Если на следующем уровне вас ждет Киберлифт (**Cyberlift**), а вы потеряли все свои преимущества, то попытайтесь стрелять налево вниз. После этого должна появиться буква Т. Возьмите ее, и вы получите пять щитов, полное вооружение и постоянный щит на шесть сцен.

Увеличение сил. Надо дойти до 2 или 3 уровня и избавиться от всего оружия, какое только будет на руках. Потом подождите, пока картинка не станет краснеть. После этого у вас появится сверхсила и пять щитов. В эпизодах, где вход закрывают решетки или орудия, надо действовать следующим способом: сначала взорвите первые две решетки или два орудия, а потом встаньте на зеленую колонну. После этого следует остановить игру (**Pause**). Кнопкой **SELECT** выберите щит (**Shield**) и нажмите В. Вы заметите, что счетчик щита упадет. После этого вы с все еще остановленной игрой переведите выбор на бомбы (Bombs) и нажав на **B**, запустите игру. Не переставая стрелять, вы будете идти вперед, не встречая никаких препятствий на своем пути.

DASH GALAXY

Выбор уровня. A, B, SELECT, ↑, ←. Когда появится меню выбора уровня, ↑+↓ выберите желаемый номер и нажмите **START** для начала игры.

DEAD FOX

Пароли уровней

1 – 217298 3 – 696017 4 – 040471
5 – 282095 7 – 081620

DEADLY TOWERS

Для того чтобы получить сверхсилу, вам надо изменить первые буквы вашего пароля на EF или FE.

DEFENDER OF THE CROWN

Пройти игру все же не так сложно, как кажется: выбери Дикого Уилфреда, нарасти его характеристики в турнирах, где мастерство этого малосимпатичного субъекта изначально высоко, после чего спокойно отправляйся за короной.

DEMON SWORD

Секрет игры заключается в том, что вы должны не терять силу, а, наоборот, приобретать ее. Для этого вам необходимо собирать дополнительное оружие. Посматривайте на Будду (Buddha): он даст вам его. Когда вы пойдете на Костяную Гору (Bone Mountain) убивать Хранителя Черепов (Skulikeeper), вам надо будет закопаться в землю, чтобы его выстрелы вам не повредили.

Пароли этапов:

1-2: BYY JQ! JER DT+ F*A YD;
2-1: CAQ MKE LNE K?N YEA ID
2-2: TFE GBN AK? AIJ GAD ED;
3-1: UFE KCN AE4B AFB ZWD QD;
3-2: FOF CBF BHB LLQ ALF QD;
4-1: WOF SCF B4A XK- AOH ME

DEVIL BOY

Чтобы увеличить кредиты, нажмите "SELECT" + "TURBO B", затем обе кнопки "TURBO".

DICK TRACY

1 уровень. Улики спрятаны в 1H, 4B, 4D и 9F. Преступник – в 8J.





2 уровень. Улики спрятаны в 2F, 2I, 7I. Преступник – в 9C.

3 уровень. Улики спрятаны в 5C, 5G, 7A и 7D. Преступник – в 1 D

4 уровень. Улики спрятаны в 1C, 1J, 2C и 6G и 9J. Преступник – в 5J.

5 уровень. Улики спрятаны в 1C, 3H,8C (в эту дверь нужно войти дважды). Преступник – в 5G

Пароли уровней

2 – 207 119 060; 3 – 164 003 201;
4 – 036 224 136; 5 – 007 215 047.

DINOSAUR FIGHTER 3

6 – 6252 "EASY" – 5705
"NORMAL" – 4660.

DINOWARS: THE DESTRUCTION OF-SPONDYLUS

Пароли уровней

1 – 8547 2 – 5431 3 – 9892
4 – 6315 5 – 7452 6 – 1697
7 – 6425

Чтобы увидеть всех динозавров, введите пароль 7777, START.

DIG DUG 2

Выбор уровня: A, SELECT, +START, ↑, ↓, A, B.

DIRTY HARRY

Неограниченное число жизней: CLYDE.

DISNEY ADVENTURE IN MAGIC KINDOM

Чтобы с толком потратить собранные на уровне звезды, нажми **Select** во время посещения аттракциона.

DIZZI: TREASURE ISLAND

Если вы попадаете на новый экран, то получаете 1000 очков. А за мешок с золотом – 500. Диззи погибает, набредая на горящие огоньки. Дополнительные очки Диззи получает, убивая пчел. Берегитесь красную пчелу – потеряете управление. Перепрыгивайте решетки – придавят. Найдите газовый баллон – сможете плавать под водой. На затонувшем корабле прыгните на платформу в самой левой части корабля и нажмите **B**, встав на правой половине платформы. Вы увидите секретные титры.

D.J.BOY

1. Можно получить двадцать жизней. Для этого вам необходимо одновременно нажать **START** и **SELECT**.
2. Кнопка **SELECT** полностью восстанавливает запас энергии.

DOLLAR CHUNFO

Хотите получить 100 миллиардов долларов? Тогда купите предприятие фирмы TECMO. Положите в кейс 70 миллиардов долларов и бомбу. Пустите кейс в лифте. Когда бомба взорвется, мафиози, которые охотятся за вами, кинутся собирать деньги, а вы благополучно смоетесь на машине. За этот побег вы получите 100 миллиардов долларов.

DOUBLE DRAGON 2: THE REVENGE

Чтобы начать игру с 7-ю жизнями, начните парную игру (2P play B). Теперь колотите Джимми, пока у него не кончатся все жизни. Каждая отнятая у Джимми жизнь переходит к вам.

В третьей миссии дверь вертолета открывается, и вам грозит опасность быть высосанным наружу. Когда дверь открывается, быстро нажмите Паузу, подождите три секунды и затем снимите паузу. Дверь закрывается, и вы в безопасности! Есть простой способ миновать двойной конвейер в миссии 4. Когда вы достигнете лент, быстро спуститесь на синие полосы под лентами и осторожно идите по ним. Отсюда вы легко сможете прыгнуть в безопасное место.





Пароли игры

1—3: ↑, →, ↓, ←, A, B;
4—6: ↑, ↓, ←, →, B, A, B, A,
7—9: A, A, B, B, ↓, ↑, →, ←.

DOUBLE DRAGON 3

Чтобы продолжить игру в четвертой и пятой миссиях, пока горит надпись Game Over, нажмите ↑, ↓, ←, →, B + A.

Переключение уровней. Во время игры нажмите **A+B+START**.

DR. CHAOS

Находясь в зале или зоне перехода, нажми **A** или **B** в меню паузы, чтобы узнать пароль. Ведь если продолжить игру после смерти, не вводя пароль, герой потеряет все собранные боеприпасы.

Начни игру с полным арсеналом и максимальной энергией:

GRH05K9MTN 8K6XG A6W

DR. MARIO

Чтобы увидеть некоторые картинки в игре, вы должны пройти определенные комбинации уровней. Используйте нижеследующую схему, чтобы выбрать комбинацию, которая приведет к той или иной картинке. Когда вы завершите комбинацию, на экране появится изображение трех вирусов, сидящих на дереве, и слова Congratulations Level+ and Speed+. (Поздравляем, Уровень+ и Скорость+). Не нажимайте **START**, и это изображение сменится одной из картинок, перечисленных ниже.

Уровень вируса	Скорость	Картинка
5	Средняя (Med)	Книга
10	Средняя	Цыпленок
15	Средняя	Баллончик с краской
20	Средняя	Ящерица
5	Высокая (Hi)	Черепаха
10	Высокая	Свинья
15	Высокая	Ведьма
20	Высокая	Космический корабль

DRACULA

В начале игры поставьте стрелку на **CONTROL** и нажмите одновременно **A**, **B** и **START**. Вы услышите звуковой сигнал, извещающий, что вы бессмертны.

В процессе сражений с боссами скорее избавьтесь от своего оружия – взамен получите более мощное.

DRAGON BUSTER 2

Код шестого уровня: 92205

DRAGON FIGHTER

Усложненная игра: на экране с названием наберите **A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B,A,B**. Буквы под названием должны окраситься в красный цвет.

Восстановление жизни: SELECT

Превращение в дракона: когда в верхнем углу экрана замигает вторая полоска, нажмите кнопку прыжка и ↑.

Превращение в человека: нажмите кнопку прыжка и ↓.

DRAGON SPIRIT

Выбор уровня: B, ↑, ↑, B, ↓, ↓, B.

20 драконов: на титульном экране (после первого боя) удерживайте **A+B** на 2 джойстике, затем нажмите **START** на 1 джойстике.

Тест звука: удерживая **A+B+↑** на 2 джойстике, нажмите Reset.

DRAGON STRIKE

Коды уровней для трех драконов:

Золотой	*Серебрянный*	*Бронзовый*
2-KHVJMG	PLPKMK	FKHHMF
3-KHVNRD	PLPKRF	FKHMRB
4-KHVNFH	PLPKFG	FKHMFD
5-KNVNKC	PLPKKB	FKHMKJ





6-KNVNDJ	PLPKDK	FKHMDG
7-KNVHJF	PLPHJK	FKHMJB
8-KNVNSB	PLPHSH	FKHMSD
9-KNVNGJ	PLPHGD	FKHMGN
10-KNVHLG	PLPHLJ	FKHMLC
11-KNVHVJ	PLPHVG	FKHMVF
12-KNVHMR	PLPHMT	FKHMMR

Астральная плоскость

KNVHRM	PLPHRP	FKHMRM

Бездна

KNVHPQ	PLPHPS	FKHMPQ

DRAGON`S LAIR

Тридцать жизней. Начни игру и набери достаточное количество очков, чтобы попасть в таблицу лучших результатов. Погибни. В качестве своего имени введи "bats". Когда начнешь новую игру, у тебя будет 30 жизней.

DRAGON UNIT

1. Когда дойдете до замка, то нажимая джойстик ↓ или ↑, вы сможете поменять уровни.
2. Когда вы погибнете, оружие можно менять, нажимая на **START**.

DRAGON-WARRIOR

Чтобы получить максимум золота, найдите Золотой ключ, Серебрянный ключ и Ключ тюремщика. В замке Майденхолл вы должны убить Злого клоуна. Получив Жезл грома, вы сможете продать его за 195000 золотых монет в лавке у ворот замка. Идите к Королю, сохранив игру, нажмите Reset. Можно повторять.
Восполнение магии: идите к ванной которая находится в центре замка Tantegel и подойдите к человеку который стоит за столом. Он заговорит с вами, и ваша магическая сила восполнится.

DREAM-MASTER

Получив от феи волшебную палочку, вы располагаете мощным оружием. Подержав кнопку заряда несколько секунд, вы получите на конце палочки электрозаряд. Подойдя к какому – нибудь животному, бросьте в него три жвачки кнопкой B и прыгайте сами. Вы превращаетесь в того, кому бросили жвачку. Нажав **SELECT** вы вернете себе прежний облик.

DREAM WARRIOR

Продолжение игры. Если ваши жизни закончились, быстро нажмите A,B,B,A.

DUCK TALES

Чтобы достичь скрытой премиальной зоны, дождитесь пока количество ваших денег достигнет 700000, после чего разыщите ракетницу. Она унесет вас в облака, где вы сможете приобрести дополнительные алмазы. Чтобы заработать дополнительные 9 жизней, идите в Африканские шахты, без ключа и вы будете перенесены в Трансильванию. Возьмите (I-Up) в Трансильвании (в сундуке с сокровищами, подвешенном над головой Мамочки в первом верхнем углу особняка). Получив жизнь, идите в комнату с Ключом Скелета, но ключ не берите. Возвращайтесь в Дакбург, а оттуда опять к Шахтам и в Трансильванию, (I-Up) появится вновь. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете девять Уток, затем берите Ключ и продолжайте игру. Деньги не являются ключом к завершению Утиных историй, но от их количества зависит, какое из трех разных окончаний вы увидите. Чем больше сокровищ вы имеете, тем большая гора сокровищ ждет вас в финальной сцене!

DUCK TALES 2

SHOP(МАГАЗИН). В конце каждого уровня Вам представится возможность тратить сокровища в небольшом магазинчике:
ТОРТ – заполняет жизни в необходимый момент – 150 000$.
СЕЙФ – сохраняет деньги при потере жизни – 50 000$.
Жизнь – полная жизнь, добавляется еще одна попытка – 80 000$.
ЩИТ – укрепляет жизни, увеличивает энергию.
ЗВЕЗДА – (появляется не всегда) добавляется 1 сердечко к жизни.
КАРТА – кусочек карты.





DUNGEON MAGIC

Чтобы начать игру со 100 монетами, включите демонстрационный режим игры. Когда в нижнем левом углу появится изображение деревни, нажмите **A**, **A**, **START** на втором джойстике.

DUNK HEROES

Выбор уровня:
BF7AC2, 5C5C28, 602033, 703203, BF7E02

DUSTY DIAMOND`S ALL-STAR SOFTBALL

Победа над школьниками:
XYRjv12XynB0kTZH1PkNxJhjYWypT;
Победа еще и над островитянами:
RmjnyYrdbwR9wR1KbPnN3ZzhZPvnG

DYNABLASTER

Уровень 50:
FECPIANNMJGGKOIDJABA
Секретный уровень:
BACDIHCLOAFHABDNMOL.

DYNOWARZ

Пароли уровней:

1 – 8547	2 – 5431	3 – 9892
4 – 6315	5 – 7452	6 – 1697
7 – 6425.		

EARTHWORM JIM 2K

Пароли уровней: 2. B2495;
3. X6673; 4. R1435; 5. B0817.

EMPIRE

Полная сила: во время вызова силы нажмите **«START»**, затем зажмите ➔ и не отпуская нажмите **«SELECT»**, **«START»**, **A**, **B**, затем **B**, **B**, **«START»**, **A**, **B**, **«START»**, **B**, **B** и **«START»**.

EXECITEBIKE

Езда на одном колесе: зажмите «**A**» или «**B**» и легонько нажимайте ←.

F-15 STRIKE EAGLE

Пароль концовки игры
800D24D31144151D

F-1– SENSATION

Квалификационный заезд. Во время прохождения квалификации перед заездом никогда не пренебрегайте второй попыткой. Советуем жать на газ – вы узнаете, какие повороты можно проходить на скорости, а где необходимо притормозить, второй круг попробуйте проехать аккуратнее. Стремитесь выявить и запомнить во время квалификации опасные повороты (таких, обычно, пара-тройка).
Повороты. Есть один (правда, очень рискованный) способ поворачивать без снижения скорости. Если впереди поворот, а перед вами – соперник, смело врезайтесь в его машину. Болид противника вылетит на обочину, а вы лишь замедлите скорость, оставшись на трассе. Не пренебрегайте необходимостью своевременно заезжать на "**pit stop**", чтобы заправиться топливом и поменять шины. Иначе вы рискуете сьехать на обочину. Рекомендуем менять шины по прохождении первого и третьего кругов. Соревнуйтесь не с гонщиками, а со временем. Не толкайтесь с кем попало, однако, не упускайте случая обогнать лидера или столкнуть его с трассы.

F-117 STEALTH FIGHTER

Выбор миссии и неуязвимость.
Введите пароль "4093CB1#" и вернитесь в главное меню. Установите курсор на "THEATER" и нажмите **SELECT**. Нажимая ↑ или ↓ на карте мира, вы можете выбрать любую миссию, а также получить неуязвимость.





FANCY BILLIARD

Чтобы нанести по шару удар с нужной закруткой, перемещайте прицел контроллером, предварительно нажав **B**.

FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY

На железнодорожных путях проходите развилки в таком порядке:
→, →, →, прямо, прямо, прямо, →, →, →, →, →;
←, ←, →, →, ←, ←, прямо;
→, ←, ←, →, ←, ←, ←;
→, →, ←, →, ←, (к выходу, где лежит лопата);
← (к выходу с дополнительной "жизнью").

Куриная нога спасет вас от ярости оголодавшего розового кабана. Из шестнадцати кусочков бумаги вы должны собрать картинку, уложившись в отмеряемое песочными часами время. Кусок бумаги можно переместить, отметив его рамкой и захватив любой кнопкой. Через водопад прыгайте, когда появится бочка. Моток веревки используйте там, где на верхушке дерева увидите паучка. Нажмите **B** – и Диззи начнет раскачиваться на веревке. Когда Диззи окажется справа, нажмите **A**. Он прыгнет на бревенчатый настил на дереве, где можно заработать жизнь, собрав картинку. Зеленый боб можно выкупить у продавца за золотую монетку из подводной пещеры, а спасенную корову отдать принцу Фанко.

FATAL FUERY SPECIAL

Специальные приемы выполняются нажатием ↓ – вперед +A или ↓ – назад +B

FAXANADU

Всякий раз, когда вы приходите к Королю без денег, он дает вам 1500 золотых монет. Так что идите к Королю, тратьте деньги, возвращайтесь к Королю, снова тратьте и т. д. Благодаря этому бесконечному снабжению вы поднимете свой уровень опыта до максимума, еще не покинув первый город. Используйте этот код для завершения игры. Характеристики вашего героя следующие: Ранг – Чемпион, Оружие – Меч Дракона, Доспехи – Боевой костюм. Щит – Боевой шлем. Волшебство – Особые возможности. Предметы – Сапфировое кольцо (Эльф), Рубиновое кольцо. Сапфировое кольцо (Гном), Кольцо Демона, Волшебная палочка. Черный оникс и семь Красных отваров: k8fPcv?, TwSYzGZQ hMIQhCEA

Пароли для городов:

DARTMOOR	aLf?cv?,IJNJjMFukpYQhA
FOREPAW	B4qMAPtkCEAYxzwhA
MASCON	zKPcAvtliEQoFzwhAxjA
VICTIM	RazSMvuOCrUKLhsHwgWEA
DAYBREAK	DL7,cv20SoWOx2XlbBL4PhA

FBI POLICEMAN 2

Приобретение пистолета в начале второго уровня: досмотрите мультзаставку до конца.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Монако (40 очков)
CPVHFL C8TWBZBW BVBSBSB
Канада (50 очков)
8DVHFLC 8LTBZBW BVBSBSB
Мексика (60 очков)
WZVHFLC 8LMBZBW BVBSBSB
Франция (70 очков)
M9VQHPL RNSBXBZ BWBVBVB
Англия (80 очков)
JTVFHQL RPBBRBX BXBVBVB
Германия (90 очков)
RNVQFHR LPXBKBR BXBXBVB
Венгрия (100 очков)
FCVQRPH LSNFNBK BRBXBVB
Бельгия (110 очков)
S6VQFRH LSKFNFP BKBCBVB
Италия (120 очков)
7GVQFRH LVWFNFF BKBCBXB
Португалия (130 очков)
LQVQFRH LWTFNFT BKBCBXB





Испания (140 очков)
9WVQFRH LWMFVFT FBBCBXB
Япония (150 очков)
CZVQFRH LZSFVFS FBB5BXB
Финал
CZV8LN4 FSLJBFR FSFBFBB

FESTER'S QUEST

Чтобы отключить музыку и слышать только звуковые эффекты игры, нажмите одновременно **SELECT** и кнопку **B**, чтобы сделать паузу. Затем снова нажмите одновременно **SELECT** и **B**. Музыка исчезла! Повторив ту же процедуру, вы сможете восстановить музыку.Чтобы получить дополнительный жизненный ящик, идите к первому коллектору (возле того места, где Пугсли дал вам тротил) и затем войдите в первое белое здание по дорожке. Идите в левый нижний угол лабиринта внутри здания и шагайте в стену.Чтобы добыть еще один дополнительный жизненный ящик, идите к особняку Адамса и далее по потайной тропинке слева от дома. Когда вы окажетесь внутри дома, заработаете дополнительную жизнь.

FINAL FANTASY

Скрытая головоломка: занесите своих героев на борт корабля и, удерживая кнопку **A**, 55 раз нажмите кнопку **B**. Появится числовая головоломка – вы переставляете числа в последовательном порядке. Цифры переставляются кнопкой **A**, а вернуться к обычной игре можно с помощью кнопки **B**.

FIRE BIRD

Пароли к зонам:
Zone A – 4660 Zone B – 0519
Zone C – 9567 Zone D – 3749 Zone E – 0219

FIRE BIRD SUPER

Солнышко на небольшое время дает вам бессмертие. Победа над каждым из "боссов" дает вам небольшой фрагмент картины, которую нужно восстановить целиком.

FIRE`N ICE

Выбор мира. На титульном экране зажми **SELECT** и десять раз нажми **B**.
Пароли миров
4-1 – 7FSJ3H4CQB5PD .K9 WL!MKNVF
5-1 – HR4CQB56 .K9W!M2 8VZ1SF6R
6-1 – PD.K9WL! M2VZ1XN6 T?G7V5JD
7-1 – 8VZ1XN6T G7FSJ3HR 4CQBJ!DV

FIRE HAWKS

Начать игру со второго уровня сможешь, если на титульном экране нажмешь **A+START**.

FIRST OF NORH STAR

Продолжение игры: на заставке "**GAME OVER**", нажмите ↑,↑,↓,↓,←,→,B,A.

FIST OF THE NORTH STAR

Продолжить игру: на заставке с надписью **Game Over** нажмите:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, B, A, а затем **CONTINUE**.

FLAPPY

Пароли уровней
5 – 4NADA 25 – Y04DA 40 – KA582
10 – MATUi 30 – MA2NO 45 – H8SHi
15 – OMORi 35 – MORii 50 – MEGV3

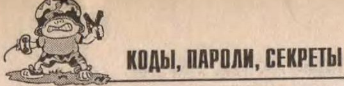
FLIGHT OF INTRUDER

При изучении карты военных действий нажатием **SELECT** иногда можно отказаться от выполнения второстепенных миссий.

FLINSTONES-2: THE SUPRISE OF DINOSAUR PEAK

Когда все буквы внизу экрана (по мере нахождения звездочек) поменяют цвет, вы получите дополнительную жизнь. Если осталось последнее сердечко жизни, то можно нажать ↑ и





START. Нажмется пауза, когда ее снимете, то у вас все жизни.

FLYING-WARRIOS

Первый "BEGINNER", второй "EXPERT".
R152FFMH, Z4T4NGWJ – поединки в храме Шорина;
55J542PKC, KV4ZDTSF7 – Гонконг с магическим браслетом;
TF1FHLG9,1W444WJ – чемпионат в Гонконге;
ZL14CB88CCCCB – последний этап.
Код перехода на 2-й Турнир: **54T3 YN57 BB7**
Чтобы перейти в конец игры, наберите в качестве пароля: END

FLYING DRAGON

Тренировочный класс: **AASO**. Первый Всемирный чемпионат: **BAAA**. Второй Всемирный Турнир: **HFBT**.

FRANKENSTEIN

1 – LHNCRRDJPZR;
2 – ZZHDRWMFJMFB
3 – PXNFRPMJJKLZ.
Попробуйте набрать код: ZXBRTZTRKPXM.

FRIDAY THE 13

Для уничтожения единицы жизненной энергии Джейсона булыжниками надо попасть 5 раз, ножами – 4 раза, мачете – 3, топорами – 2, факелом – 1 раз.

FRUIT FOX
(BANANA PRINCE)

Пароли уровней
Обозначения: Б – целый банан;
О – очищенный банан; П – полуочищенный банан; К – кожура

1-1 – ББББББЙВ	3-2 – ББПКПБББ
5-3 – ПБКОПБББ	1-2 – ПББПББББ
3-3 – ОБОББББББ	6-1 – ППБППББП
1-3 – ОББОББББ	4-1 – КБОПББББ
6-2 – ККББББББ	2-1 – КББКББББ
4-2 – ББООПБББ	6-3 – БКБППБББ
2-2 – ПБПББББББ	4-3 – ПБОКПБББ
7-1 – ККБОППБП	2-3 – ОБППББББ
5-1 – КБКББББББ	7-2 – ККБКОКБО
3-1 – КБПОББББ	5-2 – ББКППБББ
7-3 – ПКПБППББ	

G.I. JOE
(см. COTNRA FIGHTER)

Первое расследование:
Миссии:
2: BRJJOVD8H; 3: 3ZDX9N5X5;
4: ORBJHVD83; 5: NZD39G5X5;
6: 5ZD3NN5X5
Второе расследование:
1: ZND39N5XF; 2: BV9JOVD87;
3: 3N2V9G5X5; 4: 5X03H8GZ8;
5: NN2V2R5X9; 6: 5N8X9NQX9;
Третье и последнее расследование:
1: 3R69N5XGG; 2: DG239N5XI;
3: 9R08NRDG6; 4: NR8VN5GG6;
5: NGDBSN8XI; 6: 5GDBNNGX5.

G.I. JOE 2: THE ATLANTIS FACTOR
(A REAL AMERICAN HERO)

Нажатие ↑ + **START** восстановит здоровье героя. Изображение патрона добавляет тридцать единиц огня. Банки консервов восстанавлиют всю энергию.
D9 O7 L1 C9 H7 V8 34
C8 47 J2 L5 T4 T3 B2
D1 Z1 L1 F8 G6 S9 T1
W9 23 J9 Q9 H9 63 54
98 L7 N4 C3 99 O9 19
99 93 O8 O9 23 B9 G1
R5 32 F7 Y5 V5 O7 D3
K6 C2 Q6 W3 67 L4 13
78 N7 G2 L5 T4 Z4 V5
99 Q2 67 B8 N9 J9 P1
W1 23 N4 M9 O1 P4 54
S3 H3 K4 K3 W5 53 H6

GALAGA

Призовой этап. Если на призовом этапе ты управляешь двумя спаренными крейсерами, то



можешь вообще не трогать джойстик, а просто долбить по кнопке выстрела – все равно ни одному кораблю противника не уйти от твоих пуль.
Удвоенная мощность. В заднем ряду вражеских войск можно встретить большие зеленые корабли пришельцев. После первого выстрела они становятся синими и иногда испускают магнитную волну, затягивающую твой корабль. Попади в магнитное поле, а затем, получив следующий истребитель, попытайся сбить противника, захватившего твой предыдущий космолет. Главное – не попасть в свой собственный корабль. Если все сделаешь правильно, то спасенный пленник пристыкуется к твоему крейсеру сбоку, а ты получишь удвоенную мощность выстрела.

GARGOYLE'S QUEST 2

00400041 – 6021002 – Гибея (Gibea)
40404061 – 7152017 – пустыня Ситем (Sistem Desert)
40504061 – 7202117 – спасение короля Бара (King Barr)
51615153 – 8303428 – проклятый королевский дворец
51645273 – 8334428 – спасенный королевский дворец
55645604 – 8344438 – поиски Соулстрима (Soulstream)
69796955 – 9465549 – дворец Лета (Lethe's Castle)
69797945 – 9505559 – король разрушений (King Destr.)

GAUNTLET

Комната 5 с дополнительными способностями в роли одного из следующих персонажей:
Эльф: **HPE-Z9H-ZOI**; Валькирия: **HPE-Z9H-ZIZ**
Колдун: **HPE-Z9H-ZZI**; Воин: **HPE-Z9H-ZZZ**
Последний код: **KUNPCDIA**. Фактически, эта комбинация работает для всех паролей, начинающихся с буквы **H.**

GET AWAY

Под полом, по которому ходит беглец, написаны все очки, жизни и количество выстрелов: **LIFE** – жизни; **YOU** – количество очков; **GUN** – количество выстрелов; **HI** – рекорд. Буква **L** добавляет жизни. Технику можно подбить из автомата, который обозначается буквой **G.**

GHOST BUSTERS

Вывод меню: **A+B+SELECT+START**.

GHOST BUSTER 2

Тактика. Два героя отправляются вызволить ребенка Джейн в Нью – Йорк от Виго и его подручных. Первый персонаж – ведущий , в его распоряжении протонный луч – **BEAM** ("**B**"). Второй персонаж – ведомый, тащит с собой ловушку – **TRAP**, управляется компьютером и в своих действиях довольно автономен. Срабатывает ловушка при нажатии "**A**", но только во время действия протонного луча (нажатием кнопки "**B**"). При этом сам луч работает около пяти секунд. Обратите внимание на то, что столкновение с привидениями отражается на здоровье первого из Охотников и при этом совершенно безвредно для второго.
4 жизни. При появлении заставки игры нажать на все кнопки – появится меню. Нажмите ↓ и высветится цифра "**3**", затем нажмите ← – появится цифра "**4**".

GHOST BUSTERS 3

Летающая голова и ползающие части тела неуничтожимы. Прыгайте. При стрельбе в потолок патрон прилипает к нему, а через некоторое время падает. Такой железный дождик с потолка иногда эффективнее истребляет привидений, чем прямой огонь. Поставив ловушку **START**, сразу отбегайте, чтобы самому не угодить в нее. На 6 и 7 этапах старайтесь попасть в пролетающий зеленый квадратик. Нажатием **Turbo B** уничтожите все привидения на небе.

GHOST`N GHOULS

Меню выбора уровня. На заставке, удерживая →, нажми, B, B, B, ↑ B, B, B, ←, B, B, B, ↓, B, B, B, START.



GHOSTS AND GOBLINS

Выбор уровня. Нажмите и держите клавишу → и три раза нажмите клавишу **B**.
Нажмите и отпустите клавишу ↑, а затем нажмите еще раз **B**. Надавите и отпустите ←, а затем три раза нажмите **B.** Нажмите и отпустите ↓ и опять три раза нажмите **B**, **START**.

GIRODINE

Если вы "разменяли" последнюю жизнь, а гибель вертолета неизбежна, используйте катапульту (**A** + **B** + Turbo **A** + Turbo **B** + ↓).

GILUGAN'S ISLAND

Пароли уровней:
2: LJJGDMPC; 3: ACCEDCAC; 4: FAACPHFF

GOAL !

Выбор этапов:

Алжир:	CTXAREZCGPLOPEOB
Аргентина:	JTXAREZCGXIKLUEL
Бельгия:	TXAREZCGRHFOEOB
Бразилия:	ITXAREZCGPIGKCMB
Дания:	ITXAREZCGVIGKWIL
Англия:	JTXAREZCGZLGKUGJ
Франция:	ETXAREZCGAISKWHJ
Голландия:	QTXAREZCGWLUOUGJ
Италия:	DTXAREZCGAHKLUIL
Япония:	PTXAREZCGZMKLWIJ
Польша:	ATXAREZCGUMJPCTD
Испания:	DTXAREZCGOHFOCOB
Уругвай:	ITXAREZCGULGKESB
США:	HTXAREZCGWHKLWEJ

СССР: ZTXAREZCGOHGOERB
ЗападнаяГермания: LTXAREZCGTMGOCRD

GODZILLA

Пароли этапов:
Земля: HRGAMU6696 UCUGXK
Марс:XE5NYP2RL3 NNWGUJ9LT6RR
Марс (последняя восьмерка):
Y4RKAQMDRI G6S4XP
Юпитер:XOKQWPT6TH NQJ59D97T637E
Сатурн: 7JRN004NNU 9WLJT3
Уран: L4HM2FSEUE D7846ASSP4WXFCK
Плутон: WR65MWHPGR WCGXOJ
Нептун: H46NAP5CX2 G8HK3H
Начало планеты X:
LLGRJY4ENDUKQB15HQGK Y44TCTX3A
Планета X: 4J62STRMH9 CWU58L
Убить 8 чудовищ-мутантов:
DESTROY ALL MONSTERS
Пойти вдвоем на Гидору: MONSTER O
Последовательности начала и конца игры:
START TO END

GOLDEN AXE 4

Ваше оружие – топор (секира). В пути вы можете приобрести другие виды оружия и получить необходимый лечебный элексир или магию. Для этого необходимо разбить столб. Кнопкой ↓ + B можно поменять оружие, ↑ + B – пополнить энергию. Чтобы победить монстра на драконе, сначала надо убить дракона.

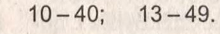
GOLD MEDAL CHALLENGE

Рекорд: в марафоне на 1 отрезке поставьте скорость 22 км/ч, а на остальных по 19 км/ч, вы победите и установите рекорд.

GOLGO 13

Выбор уровня
Дождитесь, пока слова Top Secret Episode погаснут, и когда в демонстрационном режиме появится крупный план глаз Голго 13. Нажмите START на первом джойстике , а затем одновременно нажмите кнопки A, B ,↑ на первом дж. и кнопки A, B, ↑,← на втором. Продолжая удерживать все эти кнопки, снова нажмите START на первом дж. На экране появятся цифры «00». С помощью кнопок ↑, ↓ на первом дж. вы можете изменить эти цифры. Когда будете готовы начинать, нажмите кнопку A.

Пароли стадий:
1 – 00; 2 – 08; 3 – OA; 4 – 012;
5 – 1E; 7 – 32; 8 – 38; 9 – 3B;
10 – 40; 13 – 49.






GOONIES 2

Введите этот код для того, чтобы начать игру со всеми принадлежностями и уже спасенными шестью Гуни. Все, что вам нужно – это спасти Анни! Y" " ↓ ' U ' S " 3 " CR

GRADIUS

Вооружение. Щит, две Опции и Скорость: дождитесь начала игры, нажмите Pause и ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, **A, B, A, START**.

Продолжение игры. С того места, где вы погибли: ↓,↑, **A, B, A, B, A, START**, когда появится надпись **GAME OVER**.

Скорострельное оружие. Необходимо собрать 6 капсул силы, так чтобы загорелся отрезок вашей силовой линии. Берите седьмую капсулу, когда в разрезе тысяч вашего счета (четвертая цифра справа) будет О. Чтобы использовать скорострельное оружие, жмите кнопку **A**. Чтобы заработать 10000 премиальных очков, соберите шесть силовых капсул, чтобы загорелся отрезок вашей силовой линии. Возьмите седьмую капсулу, когда четвертая цифра справа вашего счета (тысячи единиц) равна 5.

Переход из уровня 1 в уровень 3: взорвите четыре люка, когда четвертая справа цифра вашего счета (тысячи единиц) будет четной. Если сумеете сделать это, то перейдете в третий уровень после того, как сразите Воина Кора – только помните, что вы должны увернуться от Моаи при переходе.

Из уровня 2 в уровень 4: уничтожьте Ксеруса Кора в конце уровня 2 в течение двух секунд, когда его сердцевина станет синей, и вы перейдете сразу в уровень 4.

Из уровня 3 в уровень 5: если вы сумеете уничтожить десять каменных голов Моаи в уровне 3, то перейдете в уровень 5 после того, как сразите хозяина уровня 3.

GREAT TANK

Пароли

1092887 6270906 7175447 1314761 2211561 3116102 5144483

GREMLINS 2

Пароли уровней:

1-1 – GBQK; 1-2 – BVKH; 2-2 – CGMW; 3-2 – ZFPJ; 4-2 – VLBB; 2-1 – DXNH; 3-1 – NJTD; 4-1 - SHMC; 5-1 - NXRD.

GUARDIAN LEGEND

В 1 коридоре вышибите выстрелами дверь.
Во 2 – ощупайте стены.
В 3 – подождите 30 секунд.
В 4 коридоре вам придется пять раз вернуться в комнату Лантера (Lanter).
В 5 – вам надо расстрелять слово "коридор" (corridor).
В 6 – вам потребуется израсходовать все свое оружие.
В 7 – предстоит пять раз входить и выходить в комнату и из нее.
В 8 коридоре вам надо перевести указатель использования оружия на "No Use" и нажать A.
В 9 – необходимо наступить на дверь.
В 10 – следует нажать B и держать десять секунд.
В 11 – вам предстоит пройти коридоры с 1 по 10.

Чтобы пропускать лабиринты и только сражаться в космических сценах, воспользуйтесь следующим паролем: TGL. Если у вас хватает марок (чипов), с помощью этого приема вы сможете купить в магазине все три предмета. Этот трюк осуществить проще, если ваше управление имеет возможность замедленного движения. Вот что нужно сделать: когда войдете в магазин, включите замедленное движение или, если такой возможности нет, нажимайте **START**, включая и выключая паузу. Теперь просто покупайте предметы в замедленном режиме! Таким образом вы сумеете купить не один, как обычно, а все три предмета.

GUERILLA WAR

Выбор уровня: чтобы выбрать любой уровень вплоть до девятого, одновременно нажмите



кнопки **A** и **START**, пока горит надпись **One Player**, **Two Players**.

GUMSHOE

Чтобы продолжит проигранную партию, стреляй не переставая в верхний правый угол экрана.

GUN-DEC

Выбор этапа: нажмите **SELECT** на первом дж., а затем на обоих джойстиках **A+B**, **RESET**.

GUN NAC

Выбор этапа. В опциях (Config. Sys.) зайди в Sound Test и выбери пятую мелодию. В появившемся пункте "Area" теперь можно выбрать один из восьми уровней игры.

GUN SMOKE

Эта игра – охота. Но охота не за животными, а за людьми – преступниками, которых вы должны ликвидировать за вознаграждение.

Для увеличения мощности оружия на экране заставки нажмите **A**, **A**, **A**, **A**, **SELECT**, **SELECT**, **SELECT**, **SELECT**, **→**, **→**, **START**. Надо приобрести табличку с надписью "**WANTED**", иначе еще раз будете играть на том же этапе.

GUNSMOKE 2

Супероружие. Автомат и 100 пуль ты получишь, нажав на титульном экране 4 раза A и 2 раза

GYAUSE

На заставке нажмите **A**, **B**,**→**,**←**,**→**,**←**,**↓**, **↓**,**↑**,**↑**,**START**. Вы сможете получить до 30 кораблей.

GYRODINE

Катапультирование: при последней жизни и гибели вертолета катапультируйтесь, нажав A+B+Turbo A+Turbo B+**↓**.

GYRUSS

30 жизней: на заставке **A**, **B**, **→**, **←**, **→**, **←**, **↓**, **↓**, **↑**, **↑** + **START**.Эти действия нужно успеть завершить, пока заставка не исчезла.

30 000 премиальных очков в любой Азартной стадии: поразите число кораблей в Азартной стадии, равное номеру стадии. Например, в стадии 3 поразите в Азартной стадии три корабля.

HEAVY BARREL

Дополнительные возможности: продолжение игры, подключите оба джойстика и начните парную игру. Сражайтесь, пока не погибнут все диверсанты Второго игрока.

Второй игрок еще может вернуться в игру, но вы его не возвращайте. Просто продолжайте игру как Первый игрок, пока не используете все три положенные возможности продолжения игры. Когда возможности Первого игрока будут исчерпаны, вы сможете включиться в игру как Второй игрок с тремя дополнительными возможностями продолжения игры.

HEAVY SHREDDIN'

99 жизней и выбор стадии: на заставке одновременно нажмите кнопки **A**, **B**, **←**, на первом дж. Когда появиться карта горных трасс, выберите себе трассу с помощью кнопки **A**.

HELL FIRE

Завершая этап, Вы можете преобразовать энергию в оружие (или наоборот). Для этого во время паузы нажимайте **↓**.

HELL LIMIT PILL

Во время поединков следите за количеством вашей (Life) и врага (Enemy) жизненной энергии. На красные полочки не вставайте, это мираж.



HEROES HOY

Пароли уровней

1 – 6088 3 – 6342
2 – 4994 4 – 7153 5 – 6562

HEROES SOCCER

Пароли уровней:

2 – 0103 10 – 0602
3 – 0307 11 – 0223

HIGHWAY START

Выбор этапа. Выбрав автомобиль, нажмите несколько раз B, затем ↑/→ и START. Двойное нажатие B перенесет вас на третий этап, тройное – на четвертый и т. д.

HOOPS

Пароли уровней:

для команды Запа и Барби

1. AELJFBNAO; 2. FHQJRHUMU;
3. MVYZNPOPT; 4. BIPBCFJQO;
5. GHPUQLGRI; 6. DHFMIJQGG
7. EGPIQLTLM; 8. OXABPWQRT;
9. FMTFGONPL . 10. PQYDZZPDA;
11. FJHOKQSIM; 12.LNWPXXAPA
13. NWZAOAPAA; 14. MTAMNAUMM

2 игрока против компьютера: LXRPVZXLY

1 игрок и 2 на 2 против компьютера: IUOOMWQIM

HUNT FOR RED OCTOBER

Усиление мощи подлодки: Нажми **START** (паузу), кнопки: **A, B, SELECT, A , B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, B, A.** Кроме того, что это устранит все повреждения подлодки, у тебя будут 99 Торпед, 99 Ракет, 99 ECM и 99 секунд Бесшумного хода.

Переход в начало любого уровня: нажмите **START,A,B, SELECT,→,←,←,→, SELECT, B, A, B, B, A.**

Дополнительные подлодки: START (паузу), когда число ваших отстающих подлодок станет равно нулю. Введите код перехода на новый уровень: **A, B, SELECT, →, ←, ←, →, SELECT, B, A, B, B, A.** Когда вы потеряете последнюю подлодку, число остающихся подлодок переменится на 15, но счетчик игры дальше будет вести себя необычно, доводя резерв подлодок до 150.

HYDLIDE

Пароли

RMQMLJVKV3W2PNG5 – драка с Валарисом (Valarys);

XBNMXMPNWQMNQHB7 – 90% жизненной энергии, 100% силы, 90% магии, плюс прямой доступ в тронный зал Валариса.

“Глюк” с магией. В пустыне убей трех песчаных червей одной магической волной, появится цепочка следов. На некоторое время после ее появления у тебя будет неограниченный запас магии.

ICE CHALLENGE

Пароли: 2 – 6088; 3 – 4994;
4 – 6342; 5 – 7153; 6 – 8368;
7 – 6562.

ICE HOCKEY

Игра без вратарей: одновременно нажмите кнопки A и B на обоих джойстиках, а затем нажмите START на первом джойстике.

IGHTING ROAD
(BATTLE ROAD)

Пароли уровней:

2 – BEAUTIFUL! 5 – EXITING!
3 – CHARMING! 6 – FANTASTIC!
4 – DREADFUL! 7 – GREAT!!

IKARI WARRIORS

Продолжение игры: нажмите кнопки **A, B, A, B, A** прежде, чем появится надпись Game Over. Этот прием не срабатывает на последнем уровне.

Выбор уровня: на заставке One Player, Two Players нажмите: **↑,↓, A, A, B,←,→, A,**





B,↑,A,↓,→,→,←,B,↑,←, A, →,B,←,→, A,← , ↑,A,↑,A,→,←,B. Вы попадете на экран с самолетом 1 уровня. Кнопками **A** и **B** выберите стадию, **START**.

IKARI WARRIORS 2: VICTORY ROAD

Продолжение игры на новом уровне с тремя жизнями: набирая пароль, пятой буквой поставь N. Полное вооружение с начала игры: **PJTRGHTGLNM.**

Продолжение. Воспользуйтесь тем же приемом, что и в первой версии Икаров. Когда игра завершена, нажмите кнопки **A, B** два раза и A прежде, чем появится надпись Game Over. Вы начнете игру точно с того места, где погибли, имея 3 жизни в запасе.

IKARI WARRIORS 3: THE RESCUE

Продолжение в парной игре. Игрок, который погибает первым, должен нажать кнопки A, B,↑,→ на своем дж. Теперь он может продолжить игру с еще 3 жизнями. Срабатывает на любом уровне.

IKARI 3

Если вас убили, а ваш партнер еще жив, то первый игрок, нажав **A+B+Turbo A+Turbo B**, снова сможет играть.

IMAGE FIGHT

Выбор уровня. Одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A** и **B** на обоих дж. нажмите **START** на первом дж. На экране появится надпись **START** Stage 1. С помощью кнопки **SELECT** на первом дж. выберите номер стадии и нажатием кнопки **START** начинайте игру.

IMMORTAL

Пароли уровней игры:

Уровень 2: SVYYX10006Y90;
Уровень 3: XSIV421000X10
Уровень 4; XS9V131001X60;
Уровень 5; 44VX943000X6
Уровень 6; 6590Y63000SYO;
Уровень 7: S270V730038YO.

Миновать Дракона. 6 раз используйте заклинание Мерцания.

INDIANA JONES AND TEMPLE OF DOOM

Дополнительные жизни. Направляйтесь в зону уровня 8, где рядом с тропой течет горячая лава. Стойте на дороге, которая идет вдоль потока лавы и непрерывно сбрасывайте Стражников в лаву, получая за каждого 500 очков. Продолжайте, пока не заработаете столько очков и жизней, сколько пожелаете.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

(NMS & UBISOFT)

На последнем уровне прыгай только по плитам, образующим слово **JEHOVAH,** и выбирайте самую незатейливую чашу.

Пароли

AZ719997, RR7X0TTZ, 45L03RD9, 924F0T5B,PPTQYWVP, CVM18TRK

INDIANA JONES 2

Пароли уровней:

2 – WSNXGRDK; 3 – SV91GT9B;
4 – 5XVD2RN8; 5 – Y467VW2L;
6 – WS3NHT22

INDIANA JONES 3

Пароли уровней:

2 – RN410TFS; 3 – BC3KITII;
4 – IK6Y2TFS; 5 – 2LHPCTRP;
6 – Z36RYW6P.

INFILTRATOR

Пароль для выбора этапа игры: BOMB.





IRON TANK

Пароли уровней: 627 6064, 211 0944

IRONSWORD WIZARDS & WARRIORS-2

Пароли уровней:

Воздушный уровень (Облачная зона): DDBMNWMBZZDJ

Водный уровень (в лесу): JJTRJZRZQMWN

Водный уровень (в воде): XXTRTDGXRPMH

Водный уровень (с обладанием заклинания Мертвой воды): JBTRHMWQRRWW

Огненный уровень: NRTRZBDTRQDL

Огненный уровень (с обладанием заклинания Быстрой ноги): KJTNJWQXRLTP

Гора ледяного огня: PLTRMBRLNBDR

Гора ледяного огня (с 7-мильными сапогами): WLTRMBRLNBKR

Последний уровень: BDTRBTTNNGNT

Чтобы начать игру с Железным мечом: MQTRLZPBRDZZ

Чтобы начать игру с Топором и Шлемом: RLTRLZPBMMZK

Чтобы начать игру со Щитом: WBTRLZPBDPZW

Чтобы вам начать игру с тремя жизнями, введите любой пароль, какой пожелаете, но пятой буквой вашего пароля должна быть N. Остальные буквы пароля вводятся как обычно.

ISOLATED WARRIOR

Пароли уровней:

2 – 5963; 3 – 8920; 4 – 0705;
5 – 5826; 6 – 2687

J. J. WAR

Каждый уровень делится на пять миров, в последнем из которых вас ожидает самое страшное – огромный кибернетический организм. Когда появится надпись "GAME OVER", нажмите START ← A – продолжите игру с того места, где были убиты.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU

Выбор уровня и 99 продолжений: начните игру и позвольте Джекки умереть. Когда вновь появится заставка с пятью продолжениями, нажмите кнопки: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, B, **A+START** на первом дж., а затем кнопку **B** на втором. Если вы все сделаете правильно, за словом **START** на экране появится цифра. С помощью кнопок ↑, ↓ на первом дж. меняйте уровень. Чтобы превратить пять продолжений в 99, нажмите кнопку **B** на втором джойстике.

JAMES BOND 007

Пароли уровней:

2 – 033481 3 – 258600 4 – 320370
5 – 113674 6 – 136547; 7 – 873014
8 – 687012

Бессмертие: 040471

JAMES BOND JR

Пароль 888888 покажет вам имена разработчиков игры. Для того чтобы получить бессмертие на всю игру, набери на экране ввода паролей комбинацию цифр 040471. Шифр, с помощью которого отпираются сейфы, разгадывается очень просто, в нем каждая цифра закодирована другой:

0-6, 1-0, 2-9, 3-1, 4-5, 5-8, 6-7, 7-2, 8-4, 9-3.

Пароли этапов

2-й – 033481 3-й – 258600 4-й – 320370
5-й – 113674 6-й – 136547 7-й – 873014
8-й – 687012.

JETMAN

3100 – этап A
5212 – A, B, C, D
6814 – A, B, C
8412 – A, B
5705 – A, B, C, D, E
0756 – A, B, E
9443 – C, E
9913 – этап C
9895 – A, B, C, E
7205 – A, C, D
6149 – A, C





JOHN ELWAY'S QUARTERBACK

После того как вы начали матч, удерживая кнопку ↑, быстро нажимайте кнопку **B** на своем дж. Ваша команда выстроится в форме буквы **V**, пробежит поле и отнимет мяч у соперника на 10 -ярдовой линии. Чтобы придать дополнительную скорость игрокам, перейдите в режим выбора игры, переведите курсор в окно Normal Reverse и оставьте его там, пока через некоторое время не включится автоматически режим игры. Теперь просто бросайте мяч над полем, и ваши сверхбыстрые игроки почти всегда будут воспринимать его как верное касание.

JOURNEY TO SILIUS

9 продолжений: Нажмите 33 раза кнопку **B**, на заставке, а затем **START**. Попадете в режим Опций, где прослушаете музыку и выберете желаемое число продолжений. Для выбора Опции используйте кнопку **SELECT**, а для установки чисел – **A** и **B**.

JUMPIN` JACK WARS

(J.J. WARS)

Дополнительное продолжение. Когда появится надпись "**GAME OVER**", Нажми **START + A** – и продолжи игру с того места, где был убит.

KABUKI QUANTUM FIGHTER

Во время схватки с боссом на паузе можно перераспределять шкалы энергий.

KAGE

Выбор уровней: A, A, A, A, B, B, B, B, A,B,A, B, A, B, A, B – услышите звук, затем:

B+STAPT	уровень 2-1
A+START	уровень 3-2
A+B+START	уровень 4-3

KARATEKA

1. Перед схваткой с противником принимайте боевую стойку, а то будете убиты сами.
2. Не отступайте в схватке.
3. Когда вы деретесь с противником, имеющим оружие, бейте его без остановки.
4. В конце, когда вы должны войти к девушке, нс входите в боевой стойке, иначе она убьет вас.

KARNOV

Выбор уровня. На заставке одновременно нажмите кнопки →, **A**, **B** и **SELECT** на первом дж., удерживая эти кнопки, нажимайте кнопку **A** на втором, чтобы выбрать уровень (три раза для второго уровня, четыре раза для третьего уровня)

KART FIGHTER

Спецудары

Mario/Mari

↓,↓+ вперед, вперед, А – красный файрбол;
назад, вперед, А – апперкот в воздухе.

Yoshi/Yossi

↓,↓ + вперед, вперед, А – бросок зеленым яйцом
↓,↓ + вперед, вперед, В – удар языком;
вперед, вперед + ↓,↓, назад + ↓, назад, В – удар хвостом с воздуха

Toad/Kinopio

↓,↓+ вперед, вперед, А – бросок грибом
вперед, ↑+ вперед, ↑, В – удар ногой с разгона

Luigi

↓,↓ + вперед, вперед, А – зеленый файрбол

Donkey Kong Jr./Donkey

↓,↓ + вперед, вперед, А – бросок банановой шкуркой
↓,↓ + назад, назад, В – апперкот в воздухе

Koopa Troopa/Nokonoko

↓,↓ + вперед, вперед, А – огненное дыхание
назад, назад +↓,↓,↓+ вперед, вперед, В – пробежка по противнику

Princess Toadstool/Peach

↓,↓ + вперед, вперед, А – бросок фиолетовой штуковиной;





↓,↓ + назад, назад, **B** – «волчок»
назад + **B** – проткнуть оппонента

KENDO RAGE

Выбор уровня игры: X,4,A,B,X,4,A,B,START.

KICK MASTER

Пароли уровней
2 – F♦?LZL♠FKQZH;
3 – L3DLS♠W64X8F
4 – PTZRGEP9GS♦9;
5 – DG8♥MNX4FMQZ
6 – 63DXX♠HJ4ZGF;
7 – 63DXX♠TSS?7F
8 – KDB2B78♣FND;
9 – NMQFPNTY9L4♦
10 – 531W!?FPH?VG.

KICKLE CUBICLE

В Kickle Cubicle есть скрытая специальная игра. Чтобы сыграть в нее, отключите вашу приставку . Затем снова включите ее, удерживая ↓ на первом дж. Экран станет белым. Нажмите **SELECT**, чтобы попасть в специальную игру.

Пароли уровней:
Уровень 10: **ITXG bLCE;**
Уровень 15: **LGDa DBBQ;**
Уровень 20: **NIEh VLBK;**
Уровень 25: **RXSh KKCB;**
Уровень 30: **TJBY EGCe.**
Спец. уровень: **FbgJ IYAX.**

KID IKARUS

Пароль последнего уровня: DANGER !!!!!! TERROR HORROR. *Это код последнего уровня, который дает вам бесконечное Зелье жизни*: 8uuuuu uuuuuu uuuuuu uuuuuu

Вот код, который позволит вам начать во Всемирной крепости:
IKARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS.

Вы можете заставить лавочника в первом уровне четвертой зоны снизить цены. Одновременно нажмите кнопки **A** и **B** на втором дж., когда войдете в лавку.

KID KOOL

100 жизней. Идите в начало стадии 1-3. Перепрыгивая первый встретившийся водоем, увидите на шест, который перенесет на следующий экран. В полете придерживайте кнопку ↓,чтобы приземлиться на конец шеста. Заработав десять жизней, идите к следующему водоему и повторите эту процедуру. Набирайте до 255 жизней, но не больше, иначе счетчик жизней обнулится.

KID NIKI

Убить Будду на 2 уровне: встаньте на стену и, когда он бросит шар с шипами, нападайте до того, как этот шар вернется к нему.

Переход через уровень в раунде 4-11: придите на первую скалу, встаньте у правого края и прыгни 3 раза. После этого прыгайте в пасть рыбе, чтобы перейти на следующий уровень. В начале 4 уровня иди налево. Подойдите к краю утеса и встаньте на колени на четыре секунды. Тогда герой покраснеет и перейдет на следующий уровень. Чтобы ничего не пропустить, вскрывай все шары.

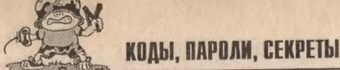
KINGS OF THE BEACH

Пароли уровней
2 – Сан-Диего, Калифорния: SIDE OUT
3 – Берег Байкики, Гавайи: GEKKO
4 – Берег Капакабана, Рио-де-Жанейро: TOPFLITE
5 – Большой Белый Берег, Австралия: SUNDEVIL

KIWI CRAZY

1. Каждый уровень игры имеет 4 этапа, в последнем из которых вас ожидает босс. Первый босс – кит. Вы должны попасть к нему в желудок и стрелять, уворачиваясь от капель.
2. Чтобы подняться куда-либо наверх, вам нужно убить подлетающего на небольшом приспособлении противника, не повредив средство передвижения. Теперь вы можете воспользоваться им сами.





3. Когда вы плывете под водой, запас кислорода ограничен. Он указан красной шкалой.
4. Все уровни состоят из лабиринтов. Чтобы в них не заблудиться, идите по направлению стрелок, встречающихся на пути.

KNIGHT RIDER

Переход в конец уровня. Во время игры нажмите **START**. Далее, одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A**, **B**,**↑**,**←**. С помощью кнопки **SELECT** перелистайте все виды оружия, а затем нажмите **START**.

Выбор уровня: одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A** и **B** на дж. и нажмите Reset на приставке. Далее, отпустите кнопки и сделайте выбор между Миссией или Путем (Mission или Drive). Когда в режиме выбора покажется Девон, выбирайте номер стадии кнопками **↑**, **↓**, **START**.

KONOMI WORLD

Оживление умерших персонажей. В игре нажмите SELECT, START,SELECT, START, SELECT

KONAMI WORLD 2

Ваш герой, разыскивающий похищенную девушку, способен перевоплощаться, становясь тем или иным персонажем.

Кнопки A ← ↑ – превращение (при взятии специального приза).

Собрав 9 значков с головой ребенка – жизнь. В 3 мире стреляйте по колокольчикам, меняющим цвет, – это призы. В 4 мире вырастающие из-под земли пушки лучше перепрыгивать. В 6 мире все машины, встречающиеся на пути, можно сталкивать на обочину. На кладбище, в 7 мире, некоторые каменные блоки можно уничтожить. Призы 8 мира можно использовать, нажав A. На второй половине мира можно уничтожить пушки, когда у них открыт рот. От врагов красного цвета можно получать призы.

? – защитное поле;
D – двунаправленная стрельба;
L – стрельба одним снарядом;
M – торпеды;
O – двухрядная стрельба;
S – стрельба очередями.

В 9 космическом, мире сначала займитесь пушками и лазерами "босса", а потом уничтожайте центр корабля и синий шар.

KRION CONQUEST (THE)

Мощный заряд: нажать и держать несколько секунд **B** и отпустить.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Пароли уровней:
1 – HiKiDS!; 2 – HERSCEL; 3 – SLUGFEST

KUNG - FU HEROES

Продолжение игры: Удерживая кнопку **A**, нажмите **START**, когда игра закончится.

LASER INVASION

10 жизней в резерве: выберите Option, переведите курсор на Players и трижды нажмите кнопку, трижды кнопку A, потом 18 раз **→** и **A** (т.е.**→**, **A**,**→**, **A** и т. д.) и, наконец, еще 3 раза **→**, **START**.

LAST NINJA

15 жизней: HHHHHHHHHHH0HHH

Пароли этапов
1 – HI_KIDS
2 – HERSCHEL
3 – SLUGFEST
4 – BOUVIER
5 – MENDOZA_

LAYLA

Выбор этапа игры: Введите пароль последнего пройденного этапа и нажмите **SELECT**. Теперь вы сможете выбрать этап.

LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF

Играть в гольф как левша: нажмите кнопку A, удерживая при этом кнопку **←**, когда выбираете игрока.





LEGACY OF THE WIZARD

128 жизней и Доспехи: одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A**, **B**, →, ↑ на втором дж. и **SELECT**, ↓, ← на первом. Удерживая кнопки, нажмите **START** на первом джойстике. Чтобы получить бесплатно Доспехи, выберите Роаса, отправляйтесь в первый магазин и попытайтесь купить Кристалл. Когда вы нажмете кнопку **A**, то услышите звук, означающий, что вы не можете позволить себе кристалл, но Хозяин магазина отдаст вам даром Доспехи. Наконец, оставьте Роаса вне дома и используйте всю его магию. Возвращайтесь в семейную комнату и снова установите курсор на картине. Затем одновременно нажмите и удерживайте кнопки **B** и ← на втором дж.и кнопку **A** на первом.

2. GBZY JSPB BNDK IDHN A3UU CWEV 4QUD R2VA
3. WBX3 UJLU DAZI IEDV W4X3 UHER JD4D RKHA
4. XIF4 OVQM TWMK F2JV AS33 2NBJ 1MIW 3BAH
5. XI6X OVQM MBXR F2JV AS3D 2GKC BMPQ QH3H
6. C4TB RSSH R6XC 1TJH CUTK 3NFT YWMC WJVU

LEGENDARY WINGS

Пополнить энергию во время игры можно, нажав **A+ B + START**, обрести бессмертие – **A**, **B**, **SELECT**, **START** на заставке. Чтобы выбрать уровни со втсрого по пятый, зажми при запуске игры **A + B +** ←, **A + B +** ← **+** ↓, **A + B +**↓ или **A + B +** ↓ **+** →

LEGEND OF THE DIAMOND

Пароли уровней:	2 – QJALS???4UNMR?
3 – UJACS???4VNRZ?	4 – 9J?JS???4SV4K?
5 – 3RSJS???ATUNF?	6 – 3NSJS???RQULIK
7 – UNSJS???RQ3K6?	8 – 9JATS???4XNMW?
9 – UJ9FS???4SNFX?	10 – MZBJS???ATUZ?K
11 – ENSJS???RTUNMK	12 – ENSJS???RQ3QHK

LEGEND OF ZELDA

Начать игру со 2 этапа: введи в качестве имени вашего персонажа ZELDA.

Сохранить игру: нажми **START** (пауза) и одновременно кнопки **A** и ↑ на втором дж. Предоставится выбор Save или Continue. Чтобы в Зельде сэкономить время, в каждой стадии убивайте всех врагов, кроме одного. Если вы оставите одного врага живым, вам не придется столкнуться с полным экраном врагов, когда вы вернетесь в эту зону – на экране останется тот единственный враг, и вы легко справитесь с ним.

Пароли уровней:

Уровни	*Координаты*
1	8E,4S
2	13E, 4S
3	5E,8S
4	6E, 5S
5	12E,OS
6	3E,3S
7	3E, 5S
8	14E,7S
9	6E, OS,

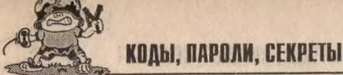
LEMMINGS

Управлять леммингами можно следующим образом: наведите крестик на любого из них и, когда крестик превратится в квадратные скобки, нажимайте **A**. Для выбора операции перемещайте световой квадратик (джойстик и **B**) по меню с набором операций, расположенному внизу экрана.

Fun	*Trick*	*Taxing*	*Mayheim*
1BSFVGX	VSDGSJ		
2 TYRNVD	GNRXNF	HGSFDY	HDFTGS
3 GFDQRT		PQZFCG	WMQQDF
4 DFGTYQ		TWWYWY	PRTTMR
5 QQNBGT		ZQSDHQ	RYVCTD
6 YRBNCP		QTDFSG	ZWKRBD
7 DGBFHY	ZRLYDR	FRRWNB	HPBFXX
8 CVRQKJ		GSHGSX	WYPRHD
9 JSQRBSZ		GMRNZ	PDKDJJ
10 FKJTYQ		CVBXSH	YPPSLQ
11 XVSPDX		LKJHHG	HWRWXQ
12 XXXGDS	XCSDCX	BHYWKL	GLSHSL
13 HXWQPX	DFJJQZ	VWYRTN	
14 KXWXLW	VGSDTB	XYHGXK	
15 KSQZHQ		HXHSDJ	
16 VNWSQW	JCMVWX		



7 Зак. 51



17 FQTYMS	VFWZQL	DDBNDL
18 GZSFGM	LJDRKB	
19 YZKBLP	CGHYQS	
20 PLSTFL	PSDHTW	
21 JXFCBS	CHTLNX	
22 ZSDFFG	GFTTYK	
23 TYPQGH	BSWHXZ	
24 QZKQXZ	KSLXSN	MRGHFW
25 LQZDGV	JQTVYP	

LHX ATTACK CHOPPER

Пароли уровней

1 – CAAAIFA 2 – CAAAOGA

LICKLE

Пароли уровней:

1 – 4WHB; 2 – AK50; 3 – KOOH;
4 – VKRA; 5 – LFB5; 6 – ВГГР;
7 – GOW4; 8 – CLUX.

LIFE FORCE

На месте одного из микробов после уничтожения появляется призовой квадрат. При наезде на него, на шкале в левом нижнем углу экрана появляется тот приз, который вы можете выбрать (нажав А). Список призов в порядке увеличения необходимого числа квадратиков:

SPEED – скорость.
MISSILE – ракеты.
RIPPLE – волновое оружие.
LAZER – лазер.
OPTION – часть защитного экрана.
FORSE – защитное поле.

Не увлекайтесь собиранием квадратиков, выход из уровня может внезапно зарасти, и вы окажетесь в ловушке. После столкновения все добытое призовое оружие исчезает.

30 жизней: на заставке нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B**, **A** и **START**. Чтобы взять жизни у второго игрока в парной игре, одновременно нажмите кнопки **A** и **B** после того, как потеряете последнюю жизнь.

Пять тысяч очков: пробивайтесь сквозь стены в 1 и во 2 уровнях.

LITTLE MERMAID

1. Силу ударов можно увеличить, если брать синие шары, а дальность, если брать зеленые. И те и другие находятся в сундуках, открыть которые можно только с помощью раковины или бочки.
2. В начале игры жизнь состоит из трех сердечек, хотя есть место для пяти. Дополнительные сердца находятся там же, где и вилки с трубками – в небольших ямках.
3. Иногда ракушки зарыты в песке.
4. В третьем уровне вокруг лед, поэтому особо не разгоняйтесь.
5. Обязательно вскрывайте сундуки. В них скрывается сюрприз.
6. Повстречающиеся на дороге вилки и трубки лучше брать. За них дают бонусовые очки.

LITTLE NEMO: DREAM MASTER

Выбор сна: На заставке нажмите: ↑, **SELECT**, ←, →, **A**, **A**, **B**. Затем нажмите ↓, чтобы перейти к Выбору сна (Dream **SELECT**) и кнопку **A** столько раз, сколько уровней вы хотите пропустить.

LITTLE NINJA BROTHERS

Проверить звуки: Введите режим РОМ, выберите PASSWORD и введите в качестве пароля SOUND.

LITTLE SAMSON

Пароли уровней:

Уровень	EASY	NORMAL
1	?2KC	7XGN
2	BN&S	KK7B
3	5JSQ	XSRR
4	NS6K	ZW4&
5	INWB	3MTГ
6	PHC&	XBQQ
6.2	QLXZ	-
7	CLZT	GWLH
8	J62?	C92K



9	DP03	GPLH
10	&&&&	JR6P

LONE RANGER

Выбор стадии и вооружения: С 9999 долларами, длинноствольным пистолетом (Long Barrelled Gun), 50 лентами стандартных патронов, 50 лентами серебряных патронов и 10 тротиловыми шашками, введите этот суперпароль: 0810 7830 3251 2. Последние три цифры оставьте пустыми. Когда введете этот пароль, появятся слова AREA SELECT 1 (Выбор зоны 1). С помощью кнопок ↑, ↓ измените номер стадии и начинайте игру нажатием кнопки **START**.

LOOPZ

99 жизней и вооружение: Бумерангами, Волнами (Waver), Огненными шарами и Бомбами введите пароль: **SHOT**
Кибер-экспресс: AMAN
Антигравитационный транспорт: NAKA.

Пароли уровней:

Уровень	Код	Уровень	Код
1.1	JPNI	3.3	80MB
1.2	386V	4.4	SCRD
2.1	MICH	4.2	LV12
2.2	3100	5.1	SON8
2.3	M052	5.2	5VLB
3.1	FLLF	5.3	SGJK
3.2	HVIO		

START с 8 жизнями – LOBB
Секретные уровни: Tiain – AMAN
Hovercraft – NAKA.

MAD MAX

Пароли уровней: 2. MMAX;
3. WAST; 4. BLAS; 5. MREL; 6. HUMU.

MAGIC DARTS

Трюковое метание дротиков
Робот. Отцентровав траекторию по вертикали и горизонтали, метните дротик в половину силы, и робот вытянет свою руку.
Обезьяна. Зажми кнопку D в тот момент. Когда обезьяна метает дротик, и следующий бросок пройдет за ее плечом. Если зажать ← до начала хода, макака повернется спиной к доске и будет бросать дротики за спину!
Инопланетянин. Когда дротик в полете, зажми **A** и **B**, заставляя тем самым его зависнуть. Теперь крестовиной джойстика корректируй его положение как пожелаешь, а чтобы он продолжил полет, отпусти кнопки.
Скрытый персонаж. Введи имя ABE инопланетному монстру, или играй им до тех пор, пока муха не сядет на доску, после чего сбей ее дротиком...
Скрытый персонаж. Введи имя ABE инопланетному монстру, или играй им до тех пор, пока муха не сядет на доску, после чего сбей ее дротиком.

MAPPY

Если открыть мигающую дверь, из нее вырвется поток энергии, и, попав на кошек, унесет их с экрана. За это вы получите очки, правда, после этого кошки опять появятся.

MARIO BROS

Стадия 1. Знаки вопроса надо разбивать, под ними собирать монетки. 100 монеток – жизнь. Гриб – его надо взять, чтобы Марио стал большим, и его можно убивать два раза. Взяв цветок, можно срелять.
Стадия 2. Во второй стадии Марио передвигается в подземелье. Здесь встречаются трубы, из которых будут появляться и исчезать цветы. Коснувшись цветка – теряете жизнь.
Стадия 3. Марио передвигается по пальмам.
Стадия 4. "Крутилки" надо перепрыгивать, победить дракона легко: прыгнуть на мостик сверху его и прыгнуть на топорик. Дракон исчезнет, и появится принцесса.

MAGIC OF SCHEHERAZADE

С этими паролями вы предстанете перед Демоном каждого мира.



Мир 1: WIUT STSO U5EU RZUW BNG2
WSNH 2EJH YKOI IZUY WE36 UU
Мир 2: W2NM LMLL NAQM ZRN2 SGGU
PLDN 3NGA RTW6 6K5V Q6XY 4ZN
Мир 3: W3LK JKJJ LG30 SLMP YE4S NJ5S
NEP5 MQE4 H13R OGWI GXL
Мир 4: W4ZY XYXX 13WP 1X1X GSLA 2XQ6
QODJ G4SM 3WJH 3YEI YVB
Мир 5: W50N MNMM PIWE NFR5 PHAV
QMCY ID6Z QSH6 2NOS RNNL NMW

Используйте этот прием, чтобы начать игру в любом уровне. Введите букву **W** и желаемый уровень (1 – 5) в режиме пароля. Игра ответит вам, что вы не правы. Продолжайте вводить букву и цифру. После третьей попытки игра перенесет вас на этот уровень! Если вы введете цифру раньше буквы **W**, вы тоже попадете, куда нужно, но с меньшим количеством денег и опыта.

MANIAC MANSION

Комбинации к Лаборатории:
7572; 5858; 3301; 8640
Комбинации к Сейфу:
3621; 0120; 1230; 1029; 4186.

Зеленое Щупальце отпустит вас, если вы напоите его Фруктовыми напитками и накормите Восковым фруктом. В этой потрясающей игре есть более шести окончаний:

1. В первом окончании вы отправляете Метеора на орбиту, за что Таинственный Эдсель и доктор Фред поблагодарят вас.
2. Чтобы увидеть второе окончание, сначала убейте Дейва и затем завершите игру как обычно. Доктор Фред благодарит Сэнди и парня, который заменит Дейва, совершенно другими словами.
3. Окончание третье – это просто надпись Game Over . Чтобы увидеть его, убейте всех трех героев.
4. Четвертое окончание – другое Game Over. Чтобы увидеть его, устройте ядерный взрыв, осушив воду в Плавательном бассейне и обнажив Реактор.
5. Чтобы увидеть пятое окончание, пусть Венд перепечатает рукопись Метеора (находящуюся в кабинете доктора Фреда) и отошлет ее в Издательство. Когда Издатель пришлет вам Контракт на издание, покажите его Метеору.
6. Чтобы увидеть шестое окончание, получите Контракт на издание, как описано выше. Потом пусть Бернард починит Коротковолновое радио в комнате Фреда , используя Радио трубку от Старого радио в Гостиной. При помощи Коротковолнового радио вызовите Метеорную полицию и до того, как она прибудет, отдайте Контракт Метеору. Есть и еще вариации... Попробуйте послать Бернарда починить Коротковолновое радио, вызвать Метеорную полицию и затем провести ее в Лабораторию. Или пусть Майкл проявит Планы Диверсантов и отдаст их Таинственному Эду. Таинственный Эд поможет вам миновать Зеленое Щупальце, чтобы вы могли запустить Метеор в космос.

MASK (THE)

Возьмите книгу, тогда в 11 уровне сможете войти в дверь, где и обнаружите молот.

MASTER FIGHTER 2

Суперудары

А – удар рукой. **В** – удар ногой. **↑** – прыжок вверх. **↗** – прыжок по диагонали. **↓** – сесть. **→** (**←**) – блок. **↙+А** (**В**) – удар в прыжке
↓+А – удар рукой сидя. **↓+В** – подсечка.

Чен-ли (Китай): особенности: удары ногой действуют значительно дальше, чем у других, но равен сильному удару Занглиева. Бросок – джойстик в сторону противника +**А**. Вертушка по всему экрану – **↙+В**.

Занглиев (Россия): особенности: при нажатии кнопок А+В – сильный удар руками, подобный размаху. Джойстик **↓+А** – бросок. Джойстик в сторону противника + **А** – бросок.

Рей (Япония): особенности: ударная волна – джойстик в сторону противника +**↓+А**. Тем же способом – удар кулаком вверх. Бросок – джойстик **←** кнопка “**А**”. Вертушка — **↙+В**.

Жюль (США): особенности: ударная волна – джойстик в сторону противника +**↓**+А. Тем же способом – отпор атаке в прыжке назад. Бросок – джойстик +А. Удар ногой в спину или отпор – идите под прыгающим врагом и, не от-

пуская стрелки, нажмите **B**. Если Вас зажали – ← + B.

Вига (Таиланд): Вига последний, с кем вам придется драться. Если вы его одолеете, то будете провозглашены "Мастерским бойцом". В начале игры, в выборе вы не найдете его, он будет четвертым для игры одному. Если вы играете между собой, то это чисто ваш поединок.

MAX WARRIOR

2 – 5963; 3 – 0501; 4 – 0705;
5 – 2168; 6 – 2687; 7 – 3279

Коды уровней сложности HARD:

1 – 4989 2 – 3396 3 – 4126
4 – 7589 5 – 9801 6 – 0666
7 – 1192

MENDEL PALACE

Чтобы сыграть секретные дополнительные стадии, нажмите одновременно кнопки **SELECT** и **START** и, удерживая их, включите питание (или нажмите Reset) на игровой приставке.

METAL GEAR

Пароли, с помощью которых можно получить разные виды вооружения, жизни и всевозможные полезные вещи и устройства:
5NZHJ HZZJF KOHJH FHHXH RXPRS
Этот пароль доставит вас в комнату с Суперкомпьютером:
ELLEN DIANE JENNI FERBI GBOSS
Следующий пароль позволит вам увидеть окончание игры:
WZRJZ QZZZD UJSIO UIQZZ NZRZE
Пароль на конец игры с уже уничтоженным последним боссом:
T1111 11611 11111 11111 11116

METAL GEAR 2

Пароли уровней

1. JT?'R.479%X8!7W959V!!QN№NGZXPZX4H
2. GQB3XG9!.PPNNVMV3YN6V39YQ2?27
3. MBGQR9Q7H4H74JPV8№W3DP7X4KT?35
4. HHKH-N№9%3%R%N5H-H8TPG3KW47W54

METAL FIGHTER

Выбор уровня: На заставке нажмите одновременно кнопки **A** и **B** и, удерживая их, нажимайте **SELECT** такое число раз, которое соответствует номеру интересующего вас уровня, **START.**

METAL STORM

Пароли уровней

Уровень 2: !36-VDRW-KPK;
Уровень 3: 99P-032W-4J5
Уровень 4: C9P-IP2F-X05;
Уровень 5: IMC-OLQP-TDR
Уровень 6: M8C-L43J-FTM;
Уровень 7: G7D-T33Q-QL2
Второй этап: FST-DR36-WIM

METROID

Полное вооружение:
mMuiSl 116-GE Jls?h0 mOOWRM
Отсутствие Барии (Varia) и другое окончание игры: **999999 999999 KKKKKK KKKKKK**
Используйте следующий пароль, чтобы превратить Самуса (Samus) в женщину – воина:
JUSTIN BAILEY

Паролиуровней

2 – 0071tr W20000 025kHa 8A007Y
3 – OOU uOOOO OAFw9Y 1800sb
4 – OGZ m3eOG OOVvjS 3mOOn?
5 – M7 ZOAO 2T-tfin aOOOd5

MIKEY MOUSE

Выбор уровня. Пиратский корабль (Pirate Ship): Одновременно нажмите кнопки **↑**, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.
Замок (Castle): Зажмите кнопки **↓**, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.
Океан (Ocean): Зажмите нажмите кнопки **→**, **SELECT**, **A**, **B** и **START**.
Лес (Woods): Зажмите кнопки **←**, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. Чтобы продолжить игру с последнего достигнутого уровня, дождитесь появления надписи Game Over и одновременно нажав и удерживая кнопки **A**, **B** и **↑**, нажмите **START**.





MICKEY MOUSE CAPADES

Выбор этапа. На титульном экране зажми одну из кнопок направления и **SELECT + START**. В зависимости от зажатой кнопки направления будет выбран один из четырех этапов.

Дополнительное продолжение

Нажми ↑ +START

Выбор зоны: на заставке нажмите:

Пиратский корабль: одновр. нажмите ↑, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. *Замок:* одновр. нажмите кнопки ↓, **SELECT**, **A**, **B** и **START**. *Океан:* одновр.нажмите кнопки →, **SELECT**, **A**, B и START. *Лес* (Woods): одновр. нажмите кнопки ←, SELECT, A, B и START.

Продолжение игры: на заставке после надписи GAME OVER одновременно нажми и удерживай кнопки **A**, **B**, ↑, **START**.

MICKEY'S SAFARI IN LETTERLAND

Звуковой фокус. Если в меню выбора этапа нажать SELECT, то вы увидите английский алфавит и сможете услышать, как правильно произносится любая буква.

MIGHTY BOMB JACK

50 000 очков: Когда вы достигаете Дворцовой комнаты (Palace Room) в конце каждого уровня, возьмите первую бомбу, а затем соберите все Огненные бомбы (с горящими фитилями) по порядку. Если вы сделаете это и успешно покинете комнату, то заработаете 50 000 очков.

Переход на следующий уровень:

Отправляйтесь в комнату Королевского Дворца. После того, как вы возьмете первую бомбу, возьмите все остальные не подожженные бомбы, и в последнюю очередь Огненную бомбу (подожженную). Если вы все сделаете правильно, то перенесетесь в комнату Королевского дворца следующего уровня, когда покинете комнату. Повторяя это вы можете оказаться на любом другом уровне.

MIGHTY FINAL-FIGHT

Увеличение энергозапаса. В 5 раунде найдите табличку, на которой нарисованы жареный цыпленок, нож и вилка. Ударьте по ней - и ваша энергия восстановится. Начните игру с Хагаром и умрите, а потом продолжите ее в качестве Коди или Гая. Вы будете играть с уровнем энергии, свойственным для Хагара, что на два пункта выше, чем обычно у Коди и Гая.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

Чтобы нокаутировать Стеклянного Джо (Glass Joe) одним ударом, подождите, пока время достигнет 40 секунд в первом раунде. Джо отступит назад и скорчит рожу. Когда он выступит вперед (42 – 43 секунды), ударьте его в живот, и он упадет.

Don Flamenco (Дон Фламенко):

Первый бой – 005 737 5423

Второй бой – 647 993 3534

Major/Minor Title Holder (Держатель старшего/младшего титула): 777 807 3454

Piston Honda: Второй бой – 667 833 7533

Super Macho Man (Настоящий мужчина): 237 210 7938

Mike Tyson (Майк Тайсон): 007 373 5963

Чтобы сразиться в чемпионате Иного мира, введите пароль: 135 792 468 (последняя цифра пусть останется нулем). Удерживая **Select**, одновременно нажмите кнопки **A** и **B**.

MILO'S SECRET CASTLE

Продолжение игры: нажмите и удерживайте кнопку ← на вашем управлении, а затем нажмите START. Только помните, что вы не можете продолжить игру, если не поразили первого демона и не захватили первый Кристалл.

MISSON IMPOSSIBLE

Конец игры – наберите код MTKN.

Выбор этапов

Зона 2: HMPR; Зона 3: KMVW; Зона 4: XDGJ
Зона 5: TVJL; Зона 6: QBYZ



MONSTER IN MY POCKET

Пароли уровней игры:
Уровень 3: Nei QaS ,TF
Уровень 5: LjG "Gz rzS Уровень 8: Dtu gs. iNT

MORTAL-ARMS

3 – 696017 5 – 282095
4 – 040471 7 – 081620

MORTAL KOMBAT 3

Игра вдвоем: Перед выбором героя нажмите на втором дж. любое из направлений. Кружки рядом с полоской "жизни" показывают число одержанных вами побед.

Общие удары
→, Turbo A (вплотную) – перебрасывание через себя;
↓, →, A – выстрел; ↓, B – подножка.

Спецудары
Кейдж:
↓, ←, B – высокий прыжок;
←, ←, B – удар ногой в скольжении;
Горо:
Не способен выполнять обычные прыжки.
←, ←, B – спецпрыжок на соперника;
Шао Кан:
←, ←, B – "бабочка"; ↓, ←, B – "глухие" удары;
Не умеет прыгать и нагибаться. Вместо бросков – удар локтем.
Кунг Лао
↓, ←, B – появление сзади;
←, ←, B – удар ногой в прыжке;
Рептилия
↓, ←, B – выстрел;
←, ←B – невидимость;
Китана
↓, ←, – B удары веером
(не вредят но задерживают противника);
←, ←, B – полет;
Барака
↓, ←, B – "ножницы" руками;
Рейден
↓, ←, B – удар током;
←, ←, B – полет;
Соня
↑, →, B – полет;
↑, ↓, B – невидимость.
Милена
←, ←, B – провалиться под землю и прыгнуть на соперника;
↓, ←, B – вращение внизу.
Шанг Цунг
↓, →, Turbo A – выстрел;
Лю Канг
↓, ←, B – "велосипед" в полете;
←, ←, B – простой полет;
Джакс
↓, ←, B – удар в пол,
(противник падает);
Саб – Зиро
←, ←, B – подножка;
↓, ←, B – "лужица";
Скорпион
←, ←, Turbo B – "ножницы";
↓, ←, B – "парящая душ".

Если при схватке с двумя противниками вы хотите избежать боя со вторым, то после нападения ударьте первого врага, быстро отойдите, встаньте в углу экрана и непрерывно делайте подкат.

Когда время истечет, ваш противник окажется проигравшим, а второго поединка не будет.

MORTAL KOMBAT 4

Комбинации для суперударов
↓, вперед **+ A + ↓**
назад, назад **+ B**

MORTAL KOMBAT 5 PRO

Как стать бессмертным
В опциях нажми **SELECT, START**

NARC

2 продолжения: на заставке одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A**, **B**, **SELECT** и **↑**. Нажмите **START** после того, как потеряете последнюю жизнь, чтобы продолжить игру.



NES PLAY ACTION FOOTBALL

Пароли уровней:
Чикаго против Сан-Франциско: QSIGTVD2CS
Лос-Анджелес (L.A.) против Вашингтона: 2MIPLR2PKE
Майами против Лос-Анджелеса: AOLHQHCHHI
Вашингтон против Хьюстона: QMJPIIODTI
Хьюстон против Денвера: R0121G9ROH
Нью-Йорк (N.Y.) против Чикаго: 90MGKGDNIE
Денвер против Чикаго: 3NIGSS6N5J
Сан-Франциско против Лос-Анджелеса: IHLIVNK3TI

NEW-COMPETITION

Если в меню MODE-SELECT в верхней строке поставить третью слева надпись, в средней – выбрать нужное количество игроков, а затем после окончания раунда на экране с надписями об этом нажать кнопку А, то появятся две опции. Левая – повторение раунда, правая – выход в меню MODE-SELECT. Чтобы увидеть настоящую концовку игры, нужно занять первое место, по крайней мере, в трех видах спорта.

NHL`97 (SUPPER)

1. 60882. 4994
3. 63424. 71535. 8368

NINJA TURTLES

1. Чтобы попасть на желаемый уровень, на заставке игры нажмите **SELECT**. Количество нажатий соответствует желаемому этапу.

2. Когда черепашка вылезает из люка или выходит из дома, жизни и дополнительное оружие у них восстанавливаются.

3. При обезвреживании мин сначала уничтожьте самые дальние, а затем, пожертвовав одним из героев, – ближние.

4. Если, к примеру, Рафаэль бросит бумеранг, то, пока он летит, можно поменять игрока, скажем, на Донателло. Таким образом можно передавать бумеранг от черепашки к черепашке. Подкрепление, встречающееся на пути:
– полная жизнь.
– супер-возможность.
– две доли жизни.
– четыре доли жизни (половина).
– ракеты для военной машины.
– энергитические волны.
– канат.
– бумеранги.
– зездочки ннндзя.

Неограниченная пицца. Идите к выходу из первого канализационного коллектора, где вы найдете кусок пиццы. Съешьте ее и покиньте коллектор. Затем возвращайтесь в коллектор, где обнаружите еще больше пиццы. Избавьтесь от Солдата клана Футов и берите пиццу. Повторяйте это до тех пор, пока не подкрепите всех черепашек. Тот же прием срабатывает в коллекторе, ведущем в здание, где держат в плену Эйприл.

Чтобы разделить Бумеранги между черепашками: Используйте черепашку, которая обладает Бумерангами, выберите Бумеранг и бросьте его. Теперь, пока Бумеранг возвращается, быстро переключитесь на другую черепашку. Когда Бумеранг вернется, новая черепашка также будет обладать Бумерангами!

На пятом этапе можно добыть по 99 бумерангов для каждой черепашки. Ищи их в в крайнем слева верхнем доме. Когда зайдешь в дом и немного пройдешь вперед, ты увидешь вместо пола пару кирпичей, которые можно разбить. Спустись и возьми значок «20 бумерангов». Поднимись и спустись снова – значок опять появится.

На третьем уровне на время покинув машину ты избежишь атак врагов.

На четвертом уровне Мегамаузера проще убить, встав под его головой

NINJA TURTLES: THE ARCADE GAME

Когда загорится меню выбора игроков, нажмите ↓ и **SELECT**. В результате выбор оружия будет осуществляться автоматически, когда вас персонаж погибнет.





В парной игре вы можете отнять жизнь у другого игрока, нажав кнопку **A**, когда все ваши жизни закончатся.

10 черепашек. На заставке нажмите ↑,→,↑,→,↓,↓,↓,←,←,←,←,B,A,START.

Выбор стадии. На заставке нажмите: ↓,↓,↓,↓,↓,→,→,→,→,→,→,→, B, A, START. В режиме выбора стадии (Stage Select), выбирайте стадию кнопками ← и →,A.

10 жизней и выбор уровня. На заставке нажмите: B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A, START. На экране появится надпись STAGE 1. Выберите номер стадии и нажмите **START**.

Виды телепортации: одновременно нажмите на все четыре кнопки контроллера, на центр крестика пульта и на **SELECT**. Если же ваши планы скромнее (просто желаете переместиться в другую часть экрана), то нажмите одновременно на центр крестика и на кнопку прыжка. Пока черепашки не видно, воспользуйтесь каким-нибудь из направлений джойстика.

NINJA TURTLES 2

Перед демонстрационным роликом на экране-заставке нажмите: ↑, ↓, ←, →, A, B, A, B, **SELECT** – игра за Сплинтера

B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A, START или ↓ (5 раз), → (7 раз), потом **B, A, START** – выбор этапа

↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, B, A, START или **↑, →, →, →, →, →, ←, ←, ←, ←, B, A, START** – десять жизней

A, B, A, B, ↑, ↓, A, B, ←, →, A, B или **B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A, START** – 10 жизней и выбор этапа.

Автоматический выбор оружия.
В режиме выбора игроков нажми ↓ и **SELECT**. После каждой гибели твоего героя будет "включаться" рекомендуемое оружие.

Разные виды телепортации. Чтобы сменить этап, на котором ты играешь, одновременно нажми на все четыре кнопки контроллера, на центр "крестика" D-pad`a и на **SELECT.**

Если твои планы скромнее (просто хочешь переместиться на другую часть экрана), то нажми одновременно на центр "крестика" и на кнопку прыжка.

NINJA TURTLES 3: THE MANCHATTAN PROJECT

На экране выбора персонажа быстро нажми ← + →. После сообщения "**AUTO MODE**" выбирай черепашку. Когда потеряешь первую жизнь, компьютер выберет персонаж автоматически. Другой вариант – там же нажми пять раз ↓. Для режима с двумя игроками попробуй использовать десять нажатий ↓.

На некоторых картриджах можно выбирать этап игры, задать сложность, получить дополнительные жизни и прослушать мелодии. Для этого нужно нажать на экране-заставке до показа демонстрационного ролика код ↑, ↑, ↓, ↓ ←, →, ←, →, **A, B, START**. Второй вариант этого кода такой. Выбери число игроков и, удерживая ↓+**B**, нажми **START**, а потом продолжая держать ↓ +**B**, выбери кнопкой **SELECT** черепаху. Нажми **START**. Должно появиться секретное меню.

NINJA TURTLES 4: TOURNAMENT FIGHTERS

Суперудары:

↓ + **A** – подсечка / подкат;

A + B – спецприем. Пользуйтесь им только в случае крайней необходимости. Каждый прием уносит у вас частицу жизни;

← + ↓ – блок;

→, → – разбег (можно добавить AB – получится удар в полете).

Бросок противника через себя: подойдите к нему и нажмите → + **B**.

Упавший сверху шарик можно подобрать (↓, **Turbo B**) и бросить в противника (↓, резко → + **Turbo B**) – получится эффективнее любого суперудара.

Микеланжело владеет ударом двумя ногами в полете (↙, ↗+**A/B**). Леонардо способен нанести удар ногой во вращении (↓, ←+**A**). Донателло владеет ударом ногой во вращении с подсечкой (↘, ↖+A). Рафаэль вращается в гори-



зонтальном полете (↙, →+В). Если вы играете за Рафаэля, то при нажатии → и Turbo B ваш персонаж сделает стальной зажим челюстями. Кези Джонс может драться клюшкой (↙, ↗+В). Чтобы он пустил энергетический вихрь, нажми ↙, ←+В. Хот-Хед пускает огонь изо рта (↙, →+А) и сверху наносит удары головой (прыгните: ↑, затем нажмите – ↓+А, В).

Шредер производит серию мощных ударов (Turbo B) и пускает вихри по земле (→, ↓ +В).

Чтобы переставить черепашек: удерживая **START**, нажимай ↓.

Время от времени вы видите ящик, из которого появляется красный шар. С помощью кнопок - ↓+В подберите его – так вы сможете выстрелить энергетическим импульсом кнопками ↓, →+В. Шарик снова можно взять.

Чтобы получить с самого начала 10 жизней, в то время, пока горит заставка, нажми ↑,→, →,↓,↓,↓,←,←,←,←, **В, А.**

На пятом уровне, в верхнем левом здании можно найти по 99 бумерангов для каждой черепашки. Для этого зайдите в дом. Увидите на полу два кирпича. Разбейте их. Спуститесь вниз и подберите иконку "20 бумерангов". Если подняться и снова спуститься, то иконка будет лежать на старом месте.

Выбор этапа игры. Нажмите на кнопку **Select**, чтобы выбрать уровень. Или нажмите и удерживайте кнопку В. Нажимая А, можно менять этап. А потом нажмите **START**, и игра начнется.

NINJA TURTLES 4: TURTLES IN TIME

Увеличение количества жизней. Переведи курсор на "опции" и на втором контроллере нажми ↑, ↑, ↓, ↓ ←, → ←, →, В, А. Теперь на первом нажми **START**. В "опциях" используй пункт "rest". Можно задать десять жизней.

NIGEL MANSEL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Пароли уровней:

2 – BT.BTTF..KG.Y4; 3 – CTHBVKF.KPM.YY
4. CTWDVYF.TTS.ZR; 5. DLHDWEFKYTW.ZK;
6. FBHHWYFT2TI.YC; 7. FBWKX.FVY6.Y6;
8. GB2QX.PZ.Y9.YO; 9. HB8QX2PZK3F.TT;
10. JV8SFKP7P3L.YM; 11. KL8WF2QGT3R.YF;
12. KMMYGFQG27X.Y8; 13. KMWZOPVG3GO.Y2;
14. L4WIH6VQ7G5.YW; 15. NNHIJPZQ7Q6TTP;
16. PDH4J6ZOBRBTYN

NINJA CAT

2 – 427123 6 – 912210 9 – 924748
3 – 140901 7 – 192397 10 – 641114
4 – 260388 8 – 128256 11 – 390227
5 – 600445

↑ и ↓ – выбор цифры.
START-START-SELECT-START – запуск.

NINJA CRUSADERS

Пароль восполнения жизней: одновременно нажмите **A+B+START**.

Превращение в одного из героев (нажатием кнопки В) зависит от того, что вы держите в руках:

меч – в дракона цепь – в скорпиона
звезду – в пантеру копье – в орла.

NINJA RYVKENDEN

Пароли уровней:

2 – 1 звезда, кувшин, лицо, звезда
3 – 1 сыр, звезда, кувшин, лицо
4 – 1 кувщин, сыр, звезда, лицо
5 – 1 лицо, звезда, кувшин, сыр
6 – 1 яйцо, лицо, сыр, кувшин
7 – 1 кувшин, сыр, лицо,звезда

NINJA RYVKENDEN 3: NINJA DRAGON SWORD

Пароли этапов.

Так как пароли уровней данной игры представляют собой рисунки (виды оружия), обозначим их цифрами. Так, треугольной загогулине присвоим цифру 1, «горошку» – цифру 2, «звездочке» – 3, а кружку с зарубкой – цифру 4.

Получаем следующие пароли:





1 – 1, 2, 3, 4
3 – 1, 3, 2, 4
5 – 4, 3, 2, 1
7 – 2, 1, 4, 3
2 – 3, 2, 4, 3
4 – 2, 1, 3, 4
6 – 4, 4, 1, 2

NINJA GARDEN

Используйте команду «Jump and Slash Ninja Fighting» (прыгать и рубить), чтобы уничтожить любого босса одним-двумя ударами. Это особенно хорошо срабатывает с 3 последними боссами в конце третьего действия.

2 – 1341; 3 – 2134; 4 – 3214; 5 – 4132; 6 – 4423

NINJA GARDEN 2

В этой игре есть три различных звуковых теста! В первом тесте вы услышите всю музыку игры и увидите мультипликацию Рю Хаябуза (Ryu Hayabusa). Этот тест включается, когда вы одновременно нажмете кнопки ↑ и ←, **A**, **B** и **SELECT**, а затем (продолжая удерживать эти кнопки) нажмете **START**, когда горит заставка. Во втором звуковом тесте вы услышите музыку игры и увидите изображение Ирены Лью (Irene Lew). Чтобы включить этот тест, дождитесь, когда заглавная заставка погаснет, и нажмите **START**. Заставка появится вновь. Далее, одновременно нажмите кнопки ↑ и ←, **A**, **B** и **SELECT**, а затем **START**. Третий звуковой тест позволит вам услышать музыку и звуки с названием вдоль звуковых линий, а также взглянуть на изображение Рю и Ирены вместе. Чтобы включить этот тест, дайте заставке погаснуть и жмите **START**, что – бы заставка появилась вновь два раза. Затем одновременно нажмите кнопки ↑, ←, A, **B**, **SELECT** и затем **START**. Вы можете создать резерв до девяти жизней в Стадии 4 – 2. Когда доберетесь до 1 – Up в конце уровня, возьмите ее и вернитесь в начало этого уровня (просто лезьте вверх по лестнице). Возвращайтесь затем к тому месту, где нашли жизнь, и вы обнаружите, что она вернулась! Повторяйте эту процедуру, пока не заполните резерв. Если у вас есть Звезда Ветряной мельницы (Windmill Star), вам будет гораздо легче расправиться с врагами, стерегущими I – Up.

NORTH AND SOUTH

Выбор операции и тест звука. Вначале, после того как пройдет заставочный ролик и появится некто на лошади, нажми ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B** и **A**. Появится экран теста звука, где одним из пунктов меню будет “Operations”.

NORTHERN KEN
(FIRST OF THE NORTH STAR)

Секретный уровень. Для того чтобы попасть на секретный 8-й уровень, не пользуйся опцией “Continue”, проходя уровни с первого по седьмой.

Специальный режим использования Continue. Когда перед тобой появится надпись “Time Over”, нажми кнопку **A + START**. Этот режим будет работать только на уровнях с первого по четвертый.

OTHELLO

Если вы хотите играть вдвоем, то должны будете при выборе нажать и удерживать клавишу **Start**. В конце игры вам надо было бы нажать клавишу **Start**, но вместо этого сейчас нажмите и удерживайте клавишу **Select** и лишь потом нажмите **Start**.

P.O.W.: PRISONERS OF WAR

Дополнительные жизни. На титульном экране нажми **A**, **B**, **B**, ↑, ↑, ↓, ←, **START**.
20 жизней: на заставке нажмите кнопки **A**, **B**, **A**, **B**, ↑, ↑, ↓, ←, **START**.

PAC-MANIA

Набрав 500000 очков на любом из уровней, герой обретает бессмертие.

PALAMEDES

Финал. На заставке одновременно нажмите кнопку → на первом джойстике и кнопку **A** на втором. Продолжая удерживать эти кнопки, нажмите **START** на первом джойстике. На выс-





ветившемся экране Опций выберите желаемую финальную сцену.

PAPER-BOY-2

Пароль третьей недели – 4796.

PARODIUS

Полная энергия. Нажми ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, A, B, A, B

PHANTOM FIGHTER

Используйте эти пароли в начале каждого города:

Город 1:	♥VPD	9♣N8	B?R♦
Город 2:	J11N	♠R♣Y	B2XD
Город 3:	76GD	3♥9♥	M♣V♦
Город 4:	Y♦GH	♥1P♣	J8RD
Город 5:	B74Q	D71P	R61♣
Город 6:	KQT♣	G1HR	4♥5♦
Город 7:	♠♥♣V	L8T?	R9N♦

PINBALL

Дополнительная жизнь. Будет вам предоставлена, когда вы наберете 50000 очков. После того, как вы набрали 100000 очков, исчезнут рычаги, отбивающие шарик (кнопки ←+A). Они появятся после того, как ваш "банк" составит 150000 очков.

Советы. Если на верхнем экране выиграть в рулетку, то на нижнем экране появится защита. Если сбить цыплят, защита появится по бокам. На втором экране выбей все цыфры слева. Вам откроется проход на второй этап

Выбор уровня. На заставке нажмите **B+START**.

PIPE DREAM

Отключение счетчика времени. На паузе нажми **A, B, B, A, START, B,** чтобы отключить счетчик времени. Нажатие **SELECT** заново его запустит.

POWER BLADE

Пароли этапов

2 – D67B3930 3 – D2BB3940 4 – 58F3D125
5 – 1B519FK5 6 – KF6FJK74 7 – 8JB40834

Комнаты с секретным агентом

1 – 70B308G5
2 – 6D9G7B78, GG7G7B78
3 – GK9K8DF7, DGGK8DF7
4 – 9623D12Q, G5843D12G
5 – 2559F65F
6 – KFJJJK74, GB0JJ174

POWER BLADE 2

4. Б – 1 – Г – *
   Е – 1 – 2 – Б
   Б – Г – 2 – *
5. Б – 1 – Г – *
   Е – 1 – * – Б
   Б – * – 2 – *
6. Б – 1 – Г – *
   L – 1 – * – 2
   Б – Г – 2 – L

Обозначения:

* – звездочка
1 – бумеранг (одна волнистая линия),
2 – двойной бумеганг (две волнистые линии),
Г – нечто вроде гамбургера;
Е – буква «Е»;
L – L на желтом круге;
Б – башня (зеленая бутылочка)

POWER BLADE 3

Пароль седьмого уровня: FB68398K

POWER SOCCER

Пароль второго уровня: 576 42 85

POWER PUNCH 2

Пароли этапов

KMK-LBD-FLC-TCL-GM – галактический чемпионат
NNK-PJF-GLR-FTG-BN – финальная лига
LPF-PGT-WLK-OTP-MN – финальный конфликт
HDK-FGT-FLG-FTK-CD – конец игры

Пропуск уровня

Когда появится картинка следующего бойца, зажми **A+B+ SELECT** и нажми **START**.





PREDATOR

Выбор этапа: после гибели нажмите **SELECT** и середину крестика.

Самоуничтожение: поставьте игру на паузу, нажмите **A+B**.

PRINCE OF PERSIA

Пароли этапов

2 – 51057727 3 – 85335747
4 – 19674333 5-05567637
6 – 28798132 7 – 74225637
8 – 86378334 9 – 05568638
10 – 84312335 11 – 18666022
12 – 75268224 13 – 05569639
14 – 88724447

PRINCESS TOMATO IN THE SALAD KINGDOM

Пароли уровней:

2 – GVSNPYJ
3 – VVPB3ZXJT855Q
4 – 683QFB-DFBHHN
5 – IGCBHDJMPLP9KQ-
6 – K73%G5%DDFG2SFJNX
7 – RPISLVWWXYZH-32MD8
8 – MPMSVTVWXYZH-32MD8
9 – P7HS%%BCDFGHSKJ5NK5

PRO AM RACING
(R.C.PRO AM RACING)

Призовые машины. Чтобы получить новый набор машин, во время гонки собирай буква, чтобы составить слово “NINTENDO”.

PROBOTECTOR

30 жизней: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,B,A,B,A,START.

PRO SPORT HOCKEY

Нажмите START – возможность выбора вариантов:

SUPER-CUP – суперкубок
EXHIBITION – соревнование
TRAINING – тренировка
OPTIONS – опции
В режиме опций можно установить:
PERIOD-TIME время периода (2-20 мин)
PERIODS – количество периодов (1-3)
GOALIE – управление вратарем
PENALTY – пенальти (ON,-OFF)
OFF-SIDES – шайба за пределами поля
ICING – нарушения на льду (ON, OFF)
TIE-TIME – связь игры (OVERTIME – все время, SO – другое)

Exhibition. Выберите тип игры: первый игрок против второго или против компьютера , после этого зафиксируйте выбор (START).Теперь можете выбрать себе команду. Напротив каждой команды приводится ее характеристика. SHOT (SHT) – сила ударов; SPEED-(SPD) – скорость; DEFEAT (DEF) – нападение; GOLIE– (GOL) – защита

PSY BUSTER

Чтобы разрывные бомбы летели вверх, нажмите **Select+B**. Таких бомб в игре всего три.

PUSHER (THE)

Когда экране загорится заставка “Разыскивается” (Wanted),нажмите **A, B, B** на втором пульте ↑, ↑, ←, ↓ на первом и **A** на втором. Когда раздастся звуковой сигнал, вы вооружились крупнокалиберным гранатометом.

PUNISHER

Для получения более мощного оружия наберите на заставке “Wanted”, **A, B, B** на втором джойстике; ↑, ↑, →, ↓ на первом и опять **A** на втором джойстике. Вы услышите гудок при правильно набранном коде.

PUZZNIC

Пароли этапов

1 – 1 : 55VC 2 – 1: 5C5B; 3 – 1: FICW;
4 – 1: P1WW 1 – 2: 5A37 2 – 2: 5RF5





3 – 2: P7RL	4 – 2: PV1V	1 – 3: 5L3B
2 – 3: 57LL	3 – 3: PZ7W	4 – 3: PJV3
1 – 4: 5TJ5	2 – 4: 5ZTW	3 – 4: PBZV
4 – 4: 3JP7	1 – 5: 5WCL	2 – 5: 5BWV
3 – 5: PMB3	4 – 5: 3C3B	1 – 6: 51RW
2 –6: 5M13	3 – 6: P5MC	4 – 6: 3RJ5
1 – 7: 5V7V	2 – 7: FFV7	3 – 7: PF57
4 – 7: 37CL	1 – 8: 5PZ3	2 – 8: FLPB
3 – 8: PLFB	4 – 8: 3ZRW	1 – 9: 53 BC
2 – 9: FT35	3 – 9: PTL5	4 – 9: 3B7V
1 – 10: 5JM7	2 – 10: FWJL	3 – 10: PWTL
4 – 10: BMZ3	5 – 1: LCBB	6 – 1: T13W
7 – 1: T13W	8 – 1: WC7B	5 – 2: LRM5
6 –2: TVJV	7 – 2: JVTV	8 – 2: CFZ7
5 – 3: L75L	6 – 3: TPC3	7 – 3: JPW3
8 – 3: CLBB	5 – 4: LZFW	6 – 4: T3RC
7 – 4: J31C	5 – 5: LBLV	6 – 5: TJ77
7 – 5: CCVB	8 – 5: CW5L	5 – 6: LMT3
6 – 6: TCZB	7 – 6: CRP5	8 – 6: C1FW
5 – 7: L5WC	6 – 7: TRB5	7 – 7: C73L
8 – 7: CVLV	5 – 8: LF17	6 – 8: T7ML
7 – 8: CZJW	8 – 8: CPT3	5 – 9: TTV5
7 – 9: CBCV	8 – 9: C3WC	5 – 10: TWPL
16 – 10:MB1V	7 – 10: CMR3	8 – 10: CJ17

RACKET ATTACK

Начинайте игру в роли Ферста (First)

2-й Матч: JSLPVYC; 3-й Матч: GKVYLWC4

4-й Матч: PSFRCHC; 5-й Матч: KYIMYDD;

6-й Матч: IXKOWCD; 7-й Матч: RYTONMD.

Выбор игрока и поверхность корта:

Игрок	*Твердое покрытие*	*Грунт*	*Травяной корт*
Bernard	YIBDEPB	GOVWKXC	UVOPSND
Watt	FLYDAYB	KBINXFC	OWERDKC
Carter	KBIQWHC	LAJRWJC	QASROPE
Gibbco	BPDWCSP	RYTNMKD	YIBEGSB
First	OWEQBHC	WXMPTQD	EMXBJYB
Hom	PVFUALC	CSAXGYB	FLYFIDC
Eagle	PVFWANC	NTHYYMD	RYTTNRD
Brofsky	VUPUPQD	YIBHFUB	XWNSTUD
McKay	DRBIEIB	GOVLKMC	QASAOXB
Jansco	TBRANAC	TBRAOBC	FLYPINC
Berry	UVOQAQVC	NTHCYPC	EMXJJHC
James	VUPCPXC	IYKXVLD	UVOBSYC
Orchler	YIBMEYB	YIBMFAC	FLYJIHC
Juana	VUPEPAD	SCQWPXC	SCQWQYC
Spohn	CSAFFFB	MUGDAQB	QASXOVC
Gray	CSABFBB	GOVFKGC	EMXHJFC

RAD RACER

Продолжение игры: дождитесь начала демонстрации игры и затем одновременно нажмите кнопки **A** и **START**.

Выбор уровня. Дождитесь начала демонстрации игры и затем нажмите B, чтобы увеличить индикатор тахометра на два деления. Первые деления означают Трассу 1, следующие два – Трассу 2, и так далее до Трассы 8. Выбрав желаемую трассу, нажмите **A** и START, удерживая кнопки ↑, →. Чтобы быстро вернуться на трассу, когда вы разбились, постоянно нажимайте **START**, включая и выключая паузу, пока ваша машина не вернется на трассу. Это занимает меньше игрового времени, чем просто сидеть и ждать, пока игровая программа сама вернет вашу машину на трассу.

Финал: перейдите в демонстрационный режим и одновременно нажмите кнопку **A** и ↑, →. Продолжая удерживать эти кнопки, нажмите 60 раз кнопку **B**, а потом **START**.

RAD RACER 2

Выбор уровня. На заставке удерживайте кнопки ↑, ← и нажмите B на один раз меньше, чем номер трассы, с которой вы хотите начать. Например, если вы хотите начать с 6 трассы, нажмите кнопку B 5 раз. Проехать любую трассу ночью можно, если нажать ↑, ← и, удерживая эти кнопки, нажать 7 раз B и еще по разу за каждую следующую трассу. Например, для 1 стадии нажмите кнопку B 8 раз, для 2 стадии – 9 раз, для 3 стадии – 10 раз и т. д. Выбрав стадию, начинайте игру нажатием START, продолжая удерживать ↑, ←.

Продолжение игры: нажмите **A**, затем START. Снова нажмите START для того, чтобы начать игру.

RAINBOW ISLAND

Возможность выбрать мир. Во время демонстрационного ролика появится надпись “Press



Start", нажмите ←, B, →, ↑, ↓, ←, →, B. Чтобы выбрать мир, нажмите A, затем START.
Бессмертие. Нажми **START** (вызов режима "паузы"), потом **SELECT** и **START**.

RAMBO

Джон Рембо, недавно вернувшись из Вьетнама, вновь попадает в страну джунглей. На этот раз Джон вернулся во Вьетнам, чтобы освободить американских военнопленных, о которых забыли правительство и армия.
С этим паролем Рэмбо станет силен как никогда, он будет способен сражаться, даже потеряв всю энергию:
H800 lbW2 kG4Q KwKc
6WH QbW2 OFID G19D!

RAMPAGE

Когда у партнеров кончится энергия и он усохнет, съешь его, чтобы унаследовать счет. Упав с крыши, можно оттолкнуться от воды и запрыгнуть обратно, нажав ↑+B.

RBI BASEBALL

Тренерский состав:на заставке одновременно нажмите кнопки **A**, **B** и **START**. Улучшить удар: продвиньтесь насколько возможно вперед (к питчеру). Один раз легко ударьте по кнопке A, чтобы поставить биту в первую позицию. Теперь вы готовы отбить бросок.

RBI BASSEBALL 2

Пароли для игры с суперкомандой Тенген (Tengen):

Торонто против Тенгена:	FOOMB6AP
Детройт против Тенгена:	ROOMB6AP
Миннесота против Тенгена:	SIOMB6AP
Кливленд против Тенгена:	VOOMB6AP
Бостон против Тенгена:	JOOMB6AP
Сиэтл против Тенгена:	SAOMB6AP
Калифорния против Тенгена:	UOMB6AP
Окленд против Тенгена:	SEOMB6AP
Бостон против Тенгена:	JOOMB6AP
Сиэтл против Тенгена:	SAOMB6AP
Калифорния против Тенгена:	SUOMB6AP
Окленд против Тенгена:	SEOMB6AP

RED ZONE

Пароль бессмертия: BAA BAA CBC AA.
Пароль скрытой игры: B (9 раз) A (2 раза)

REVOLUTION HEROES
(GUERILLA WAR)

Выбор этапа. Для выбора этапа, а также уровня сложности, на экране выбора героя нажми **A + B + START**.
Секретный экран опций. На экране выбора режима игры (один игрок или два игрока) нажми **SELECT + START + B**. Когда появится меню опций, используй ↑ и ↓, чтобы выбрать опцию, **A** – чтобы изменить ее значение **START**, чтобы начать игру.
Дополнительное продолжение. В режиме двух игроков, когда закончаться жизни, нажми **A, B, B, A**.

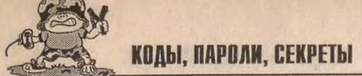
RING KING

Непобедимость: нажмите кнопку **A** на 2 джойстике, кнопку **A**, **Select** и опять кнопку **A** – на 1, кнопки **A** и **B** на 2 джойстике и, наконец, **B**, **B** на первом. Чтобы начать игру, нажмите **START**.

RIVER CITY RANSOM

Пароль игры со 122 долларами, 30 единицами во всех атрибутах и 99 ST:
EMTKGA0DBDh WcEtZhSQjTZ
fUXYofbaZ7N
Пароль игры с 60 долларами, Акробатическим Цирком (Aero Circus), Ногами Дракона (Dragon Feet), Каменными Руками (Stone Hands), Смертельными Шагами (Fatal Steps) и Человеком-Копьем (Javelin Man):
yF143Lo3kUu aHR3gfsReru efqj zqicnOY
Пароль игры с 114 долларами и всеми вышеперечисленными возможностями:
2B5zJGuNsYu mz5yAbodavq SbWfvmmYjjU
Чтобы начать, имея Кеды (Sneakers) и еще кое-что: zA'c21NrXNVr bjx2jY1Qdop





dB'riyphdgTX
Пароль игры после приобретения Крыла Родана (Rodan Wing):
89TPUSVQSO Ypm5GduXAVs
YAullsOelEa

ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES

Робин Гуд должен найти драгоценности.
На заставке нажмите A 8 раз, затем B 8 раз и введите пароль:
CATACOMB – после тюрьмы
WALL – стена Адриана (Hadrian)
LOCKSLEY – замок Локсли
DUBOIS – поместье Дюбуа
SHASE – скачка в Шервудский лес (Sherwood)
CATHEDRA – спасение девушки
BOAR – битва с боровом
MASTER – поиск мастера Трейнера (Master Trainer)
CHAPEL – встреча с Мариан (Marian)
WELL – поиск источника TAX – нападение на телегу с золотом
POND – поиск живой воды
VILLAGE – оборона шервудской деревеньки
CELTS – битва с кельтами
TOWN – поездка в город
CASTLEIN – после дворца шерифа.

ROBOCOP

Неограниченные продолжения: одновременно нажмите кнопки **A**, **B** и **SELECT**, когда появится надпись Game Over. Нажмите **START**, чтобы перейти к заставке с надписью Robocop, которая будет выполнена большими буквами. Выберите Continue , и вы вернетесь на последний достигнутый вами уровень игры.

ROBOCOP 3

Чтобы воспользоваться сверхоружием и взлететь, нажмите и удерживайте ↓+**A**, потом отпустите ↓. Удерживая **A** вы летите. А если хотите при этом еще и по неприятелю стрелять, то нажимайте ←/→+**B**.

В центре табло компьютер выводит информационное сообщения, предупреждающие Робокопа о повреждениях (DAMAGE) различных его частей, наличии горючего (FUEL) при полете на реактивном ранце, а также призывающие его соблюдать закон (LAW), сохранять бдительность (ALERT), служить народу (SERVE THE PUBLIC TRUST) и уничтожать врагов (SCUM).

ROBOCOP 4

Жизни и оружие спрятаны за дверями 1, 2 и 4 уровней.На уровне с экраном в центре расположена ЭВМ. Остановитесь около него и нажмите ↑. Ваш герой повернется спиной, и в этот момент стреляйте.
Восстановить энергию: после победы над танком и очередным боссом нажмите A.

ROBO PIT

Пароль на последний поединок:
X9YI 47DM UGWN GXXK XFPX
3XN3 JYWW WAXX DO

ROBOTEC
(MACROSS)

Супервыстрел – нажмите **SELECT**. Этот выстрел можно производить только два раза в одной жизни.

ROBO WARRIOR

Найдите Колодцы надежды (Wells of Hope):
1-1: Ищите посреди квадратной скалы. Входите с востока и смотрите левее Чаши (Chalice). 5 раз взорвите бомбами стену.
4-1: Разыщите два квадрата воды у окончания первого экрана. Колодец вы найдете в правом квадрате.
6-3: Ищите скалу, которая образует форму слова HELP. Входите с востока и ищите в центре буквы P.
7-1: Проверьте верхний квадрат во второй водной зоне. Включите предохранитель жизни, затем входите с востока и пройдите один квадрат на север.



8-1: Загляните в ↑ квадрат в Южной реке. Входите с запада.

ROCK`N BALL

B, ←, →, A, ↑, ↓ – 10 свободных мячей
↑, A, →, B, ↓, ← – переключение флипперов
←, →, A, ↓, B, ↑ – 5 мячей в пинболе
↓, B, ←, →, ↑, A – наибольший отскок от флипера
→, ↑, B, ←, A, ↓ – в пинболе управление с двух джойстиков
A, ↓, ↑, →, ←, B – правый и левый флиперы на разных джойстиках

ROCKETEER

2) 490-629-312 3) 435-765-818
4) 775-454-215 5) 318-469-417 6) 040-473-312

ROCKMAN

Пароли уровней
1: 3-а, 5-а, 6-а, 2-с, 1-с, 3-а;
2: 3-а, 5-а, 2-в, 2-с, 3-е, 2-г;
3: 3-а, 3-в, 2-с, 5-а, 3-е, 2-г;
4: 1-а, 3-а, 1-с, 5-а, 3-е, 2-г;
5: 1-а, 4-в, 4-с, 5-с, 3-е, 2-г;
6: 1-а, 4-а, 4-с, 5-с, 3-е, 2-г;
7: 1-а, 4-а, 5-с, 4-д, 2-е, 4-е;
8: 1-а, 4-а, 5-в, 4-д, 2-е, 6-е.

ROCKMAN 2
(MEGAMAN 2)

A5 B2 B4 C1 C3 C5 D4 D5 E2 – все оружие
A1 B2 B4 C1 C5 D1 D3 E3 E5 – дворец Dr. Willy
A2, C1, C2, C5, D3, E1, E2, E3 – Flash Man
A2, c2, c4, c5, d3, D4, E1, E2 E3 – Wood Man
A2, c2, c4, c5, d4, e1, e2, e3, e4 – Air Man
A4, b1, B3, C4, D1, D2, E1, E3, E4 – Metal Man
A4, B1, B3, C4, D2, D4, E1, E3, E4 – Bubble Man
A4, B1, B3, C4, D2, D3, D4, E1, E3 – Crash Man
A1, B2, C1, C4, C5, D1, D3, E3, E5 – Heat Man
A2, B1, B3, B5, C2, D1, D2, D4, E4 – Quick Man

С помощью чего победить боссов?
Air Man – дерево;
Bubble Man – металл; Crash Man – воздух;
Flash Man – грохот; Heat Man – пузырьки;
Metal Man – X-bust или металл;
Quick Man – 1/2 flash и 1/2 X-bust;
Wood Man – металл;
Movien Shooters – металл;
Wall Shooters – грохот; Wiley Alien – пузырьки;
Птицы. Когда выбираешь босса, зажми A, чтобы превратить звездочки в летящих птиц.

ROCKMAN 3
(MEGAMAN 3)

Полный инвентарь, арсенал, шкала энергии:
A3 B5 D3 F4 A6 (синие) A6 (красные) или A1 A3 B2 B5 D3 F4 (синие) A6 E1 (красные).

Пароли на уровни (все красные)
C5 F4; C5 F6; D3 E6; C4 E6; A3 C5; B5 C5; C5 F5; C5 D6.

Дополнительный синий C5 к любому паролю дает пять энергоячеек.

ROCMAN 4

Полный инвентарь: Пароль **A1 A4 B5 E2 F1 F3.** Чтобы выстрелить из Pharaon Shot без энергозатрат, надо во время его зарядки обо что-нибудь стукнуться и войти в режим паузы, после чего повторно зарядить оружие. Убив второго кита на морском уровне, спрыгни в ближайшую яму и сквозь шипы пройди к контейнеру с Wire Power – теперь герой может классно отстреливать врагов, вися на потолке. На уровне с пирамидами перепрыгни первую яму и возьми Baloon Power – герой научится пускать шарики, по которым можно прыгать.

Пароль замка: A1 A4 B5 D4 E2 E6.

ROCKMAN 5

Полный инвентарь и арсенал:
Введи пароль B4 D6 F1 сними и C1 D4 F6 красными. На первом уровне, погибая после сбора первой энергоячейки, можно скопить до девяти продолжений. Собрав все оружие и восполнив жизнь до максимума, используй M-ячейку в скоплении врагов – все они превратятся в



жизни. Сбор восьми букв MEGAMANV позволит вызвать Бита робоптичку, которая дешево и сердито разберется со всеми врагами. У Рокмена есть секретное оружие. Нужно нажать на кнопку B и не отпускать ее, пока Рокмен не замигает. После этого резко отпустите **B**, и вылетит мощный заряд энергии.

ROCKMAN 6
(MEGAMAN 6)

Полный инвентарь и арсенал. Введи пароль B6 D4 F2 F4 F6. На уровне Томагавка найди развилку, от которой верхний путь ведет к лестнице слева, а нижний – справа. Поднимись по левой и преврати героя в Power MegaMan, после чего с самой нижней перекладинки, висящей над шипами лестницы, выстрели в стену из Mega Buster`a. В тайнике мужичок по имени Прото подарит герою зарядное устройство, автоматически наполняющее выбранное последним оружие при нахождении оружейной капсулы. Робоптичка на этот раз становится доступна при сборе букв BEAT.

ROCKY & BULLWINKLE

Выбор этапа. На заставке набери B, A, A, START, A, B, B, A на втором джойстике. Теперь герои бессмертны, а нажатием на нем же кнопки B можно переключить уровни. Со временем так и придется сделать, ибо прыгать они уже не могут…

ROGER-CLEMENTS-MVR-BASEBALL

Пароли уровней:
2. WVBBBB BBBBBB BBBBBB BBBXRB
3. 5VDCBB BBBBBL BBBBVB BBBZZV
4. BGBBBB BBBBBB BBBBBB BBBYM3
5. L478JG CZ3MLV XBBBFB BBBBX3

ROLLING THUNDER

Выбор этапов:
История 1, Зона 5: 14500064;
История 2, Зона 6: 8511502
История 2, Зона 7: 6609809;
История 2, Зона 8: 6127306
История 2, Зона 9: 3495242;
История 2, Зона 10: 6765136;
История 3, Зона 1: 6692956;
История 3, Зона 2: 4516110;
История 3, Зона 3: 6396857;
История 3, Зона 4: 4249741;
История 3, Зона 5: 6916079;
История 4, Зона 6: 7236972;
История 4, Зона 7: 8774494;
История 4, Зона 8: 2205789;
История 4, Зона 9: 6252184;
История 4, Зона 10: 6983701.

ROUND-BALL

Пароль финальной игры: 7DS.

S.C.A.T.: SPECIAL CYBERNETIC ATTACK TEAM

Выбор уровня. На заставке, на втором пульте нажмите и удерживайте **A** + **B** + **↑**, на первом пульте нажмите: **A** – попадете на 2 уровень, **B** – на 3 уровень, **→** – на 4 уровень.

SAINT FIGHTER

Пароли уровней:

1 – 3100	3 – 5705	5 – 3961
2 – 3960	4 – 2351	

SEIC

Бессмертие: на заставке, удерживая на втором джойстике **←** + **A** + **B** нажмите **↑**, **↑**, **↓**, **↓** на первом, а затем нажмите **START**.

SEICROSS

Продолжение игры. Нажмите и держите кнопку **A**, и потом нажмите **START**.В конце каждого этапа этой игры вы зарабатываете 1000 очков за каждого спасенного вами синего человека.
Дополнительные очки. Еще раз «переспасите» синих людей в конце этапа, когда они выстраиваются у знака «**Stop**».



Непобедимый мотоцикл. На заставке одновременно нажмите и держите кнопки **A**, **B** и ← на втором джойстике. Продолжая удерживать эти кнопки, нажмите последовательно ↑, ↑, ↓, ↓ и **START** на первом джойстике.

SHADOW OF THE NINJA

С помощью этого сложного кода вы можете начать игру с любого уровня. На заставке, нажмите 4 раза кнопку A, 4 раза кнопку B, кнопку A, кнопку B, A, B, A, B, A, B. В этот момент вы услышите звук. Нажмите и удерживайте один из следующих кодов:

1-2: В на 2 джойстике.
1-3: А на 2 джойстике.
1-4: А и В на 2 дж.
2-1: В на 1 дж.
2-2: В на 1 дж. и В на 2.
2-3: В на 1 дж. А на 2.
3-1: В на 1 дж. и А+В на 2 дж.
3-2: А на первом дж.
3-3: А на 1 дж. и В на 2 дж.
4-1: А на 1 дж. и А на 2 дж.
4-2: А на 1 дж. и А+В на 2 дж.
4-3: А и В на первом дж.
5-1: А и В на 1 дж. В на 2 дж.
5-2: А и В на 1 дж. А на 2 дж.

Удерживая кнопки для выбранного уровня, нажмите **START** на первом джойстике. Чтобы сделать своего воина неуязвимым, введите код выбора уровня, как описано выше, затем добавьте к кнопочной комбинации кнопку ↓ на втором джойстике. Чтобы играть одиночную игру с 9 жизнями, включите парную игру, а затем предоставьте возможность одному игроку погибнуть. Ждите, пока количество жизней второго игрока уменьшится, а когда у него останется последняя жизнь, одновременно нажмите кнопки **A** и **B**. Первый герой возродится с новыми жизнями!

SHATTERHAND

Выбор звуков: На заставке: кнопка **A** четыре раза, кнопка **B** четыре раза, кнопка **A**, кнопка **B**, кнопка **A**, кнопка **B**, кнопка **A**, кнопка **B**, кнопка **A**, кнопка **B**. вы перенесетесь в режим выбора звуков и врагов (Test Mode).

SHINGEN`S REVENGE

Если на титульном экране со второго джойстика 7 раз нажать одну из нижеприведенных кнопок, то получим эффект:

SELECT – 30 продолжений;
START – 7 видов спецоружия;
← – сверхлегкий режим;
→ – сверхтяжелый режим

Возможность управлять боссами. Начиная новую игру, зажми ← + → на втором джойстике. Теперь, когда дойдешь до первого босса, игрок 2 сможет его контролировать.

SHINGEN THE RULER

Зайди к торговцу и десять раз нажми SELECT – экран мигнет дважды, и на десять всадников твоей армии станет больше.

SHINOBI

Премиальный раунд. Установите регулятор беглого огня в высшую позицию скорости и цельтесь в центр экрана. Если вы будете сохранять это положение и быстро выстреливать свои звездочки, то каждый раз будете зарабатывать магию ниндзя.

Выбор этапа. На титульном экране нажмите: ↓ ↓ ← → ↑ ↑ START.

SILVER SURFER

Чтобы попасть в режим введения пароля, одновременно нажмите кнопки ↑ на обоих джойстиках. Затем введите один из следующих паролей:

Полное вооружение:	CKWJT4;
Неуязвимость:	KJTTJK;
Бесконечные продолжения:	SJM333
Второе расследование:	KCHDR4
Третье расследование:	S4FHFB

SIMPSONS: BART MEETS RADIOACTIVE MAN

Дополнительные продолжения: J8SCL9



SNOW BROTHERS

Скрытая игра. Чтобы сыграть специальную версию этой игры на время, которая позволит вам достичь совершенства в каждом уровне, нажмите **SELECT**, когда горит заставка.

SOCCER FIGHT

Пароль девятого уровня: 0626

SOCCER FIGHT 2

Пароль: 485,23F,4E6F.

Суперудар: нажмите дважды **A+B**.

SOLAR JETMAN

Пароли планет с тремя жизнями:

2: KLB PBN BBM KGB; 3: KBB DPL HBR ZHB;
4: KQB DGG DBX VHB; 5: KHD ZLG DBG BHB;
6: KLD GBB DBM KHB; 7: KQD BQQ LBR VHB;
8: KGD THN BBX WHB; 9: HBG TMP LBG KHB;
10: KDG NNN KBM QHB; 11: KQG XPM QBR DHB;
12: HHG LDG BBX WHB; 13: KGH WGG BBC DHB;
14: ZHH ZQQ QQN NNN.

SOLOMONS' KEY

Кнопка **A** позволяет сжечь или поставить желтый кирпичик. Двойной прыжок (↑↓) разбивает желтый кирпич сверху.. Чтобы сжечь кирпич нажми ↓ +A. В лабиринте есть тайники: поставишь на пустом месте кирпич, потом уберешь его – и появится какой-нибудь предмет.В некоторых врагах тоже спрятаны призы. Взяв клетку с иероглифом, ты попадешь на призовой этап, где можно дополнительно набрать очки.

Дополнительное предложение: Нажми ↑+A+B

SOLOMON'S KEY 2

"Продолжалка": Нажмите **↑ + A + B.**

Как победить монстра в десятом мире на последнем уровне SK 2: Несколько раз киньте сосулькой в магический кристалл на жезле.

SOLSTICE

Начать игру с неограниченным числом Колдунов: нажмите **SELECT** и перейдите во вспомогательное окно. Далее, нажмите B, START 2 раза, B 2 раза, START 2 раза, B 2 раза, START 3 раза. B, START, B 3 раза, START 3 раза. B, START, B, START 2 раза. B, START 2 раза, B 2 раза, START, B и START.

SOWONGE

Переключение на другой этап: умрите.Когда вас спросят: "Continue?", нажмите столько раз ↓, сколько этапов хотите пропустить. Потом используйте "продолжение".

SPARTAN 2

Выбор уровня: Нажмите ↓и кнопку «B». Сколько раз нажимаешь, такой уровень и будет.

SPY HUNTER

10 запасных Машин: На заставке одновременно нажмите →, **SELECT** и **START**. Получите 10 машин, когда таймер дойдет до нуля (если вы не разобьетесь!). С каждой аварией потеряете по одной машине.

SPY VS SPY

Еесли трижды нажать **B**, то появится прибор для обнаружения сигнализации: перед дверью с ловушкой шпион начнет смеяться.

Неуязвимость. После того как пройдешь восьмой этап нажми **↓↓ →←A+B**

STAR FORCE

Премиальные очки: стреляйте в греческие буквы в конце каждого уровня. Трудность в том, что буквы с каждым уровнем движутся все быстрее и быстрее. Чтобы предвидеть, каким путем будут двигаться буквы, посмотрите на цифру сотен вашего счета. Если цифра четная, буквы будут двигаться →, если нечетная – ←.

Найти спрятанное лицо Клеопатры: идите в розовую зону возле Лаппы (Lappa). Стойте у правого края экрана и стреляйте. Лицо в каждой игре находится в разных местах. Если вы попадете в него, то заработаете 1000000 премиальных очков!

STAR SOLDIER

Чтобы начать игру с полным вооружением, нажмите Select десять раз, когда горит заставка, а потом нажмите ↓, → на втором джойстике и ↑, ← на первом дж. Чтобы начать игру, нажмите START, а чтобы переключать оружие, нажимайте Select.

STAR-TREK

Пароли уровней:

2 – P6NVMLF9X6ND; 3 – M?HT!!X!NGGD;
4 – BXCZQFVR9Z2D; 5 – BD9Z?DVMCZ4D;
6 – J3OOSS6DKRZX.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Пароли этапов

R6XW-MLFT-?6XD, P?RV-!RZH-LAQD,
KA55-R?XC-LA4D, JI3L-RZX7-M?BD,
JH1L-!XX3-K?DD

Пароли рангов

LORE - Ensign SELA – Lieutenant
SAREK – Lt. Commander, SOONG – Commander
VASH – Captain

Как победить Боргов. Доберись до указанной на карте точки, зажми **A** и **B**, нажми **SELECT**. Если трюк удался, ты услышишь взрыв.

Выбор этапа. В качестве пароля введи слово OVERRIDE, начни игру. Когда капитан Пикар будет описывать цель миссии, нажми ↑.

STAR WARS

Восполнение жизней. В пещере, где ты впервые встречаешь Оби-Вана Кеноби, за секретной стеной найди спрятанные там призовые жизни. После этого пройди вправо по пещере, спрыгни вниз на длинную платформу (недалеко от конца уровня), пройди влево к стене, спрыгни с платформы направо и затем спрыгни на длинный уступ, который прямо перед тобой. Слева взору откроется небольшая платформа. Прыгни на нее прямо через стену, и ты найдешь две призовые жизни. Теперь выходи из пещеры и смело повторяй весь "проход". Мероприятие рекомендуется повторять, пока количество жизней не достигнет девяти.

STARTROPICS 2: ZODA`S REVENGE

В Египте (3-й уровень) лабиринт внутри пирамиды зациклен и надо использовать флейту в комнате с выложенным плитами изображением змеи и перебить всех гадов, чтобы открылась потайная дверь.

STRIDER

Коды уровней: Казахстан (Kazakh), Египет (Egypt), Австралия (Australia), Горка (Slide), Водные сапоги (Aqua Boots), Картотека 1 и 2 (Data File) и Ключ (Key) 1: **BCJB JBNB NBIB;**

Вышеперечисленное плюс Огонь, Ключ 2:
CEOC KCOC OCMC;

Вышеперечисленное плюс Япония (Japan), Китай (China), Плазменная стрела (Plasma Arrow), Магнитные сапоги (Magnet Boots), Медицина (Medical) (10), Искра (Spark), Прыжок (Jump) и Картотеки 3 и 4: **HLDJ DIGH GHGH;**

Вышеперечисленное плюс Ключ 4:
HLEJ DIGH GHHH;

Вышеперечисленное плюс Африка (Africa), Сапоги для атаки (Attack Boots), Переход (Warp), Почва (Ground), Медицина (25), Картотека 5 и 6 и Ключ 3: **OFNA MPNK NGMO**

Вышеперечисленное плюс Лос-Анджелес, Искристый шар (Spark Ball) и Ключ 5:
BJAP PEAN ANOB

Вышеперечисленное плюс Штаб Красного дракона (Red Dragon Headquarters), Искристый шар, Медицина (30), но минус Сапоги для атаки: **DMCC BGCP CPOD**





STREET FIGHTER 2010: THE FINAL FIGHT

Суперудары
TurboA – длинная рука
TurboB – длинная нога
Вперед +TurboA+ TurboB – пустить огонь
↓+TurboA+ TurboB – удар на месте
Ведение боя. Заранее разработай разнообразные комбинации ударов, блоков и передвижений. Чаще используй против соперника суперудары. Упавший противник, чтобы подняться подпрыгивает. В этот момент удобно наносить удар в прыжке.
Выбор этапа. Подключи второй джойстик и нажми стрелку в нужном тебе направлении, а затем – A или B

STREET FIGHTER 4

↘+A – бросок через себя; ← – защита.
Суперудары: GO HO LI и CLIFF (PASTA и ROBER)
↘+A – удар рукой вверх; ↙+B – вертушка; ↘+A – стрельба;
CHUNFO и MOON
↘+A – удар руками вперед в полете;
↙+B – вертушка; ↘+A -стрельба энергией;
STALONG и RANBOO
↙+B – удар; ↘+A – удар руками вперед в полете
TRACY и BUNNY
↘+B – вертушка; ↘+A – удар ногой через себя

STREET FIGHTER 5

Turbo A – "длинная рука"; Turbo B – "длинная нога", → + Turbo A + Turbo B – пустить огонь
↓ + Turbo A + Turbo B – удар на месте
Выбор порядка ведения боев: Подключи второй джойстик и переведи курсор в желаемую сторону, потом нажми A или B.

STRIDER HIRYU

↓ + →/← + B – скольжение при включенном "SLIDE-IN"
↑ (держать, пока не заискрит клинок) + A или ↑ +Turbo A – сгусток плазмы при включенном "PLASMA-ARROW".
Удерживая Turbo A, направление к стене, направление от стены – зацепившись за стены, подпрыгнуть выше. SELECT – меню.

Пароли этапов
2 – BCJB-BBNB-NBAB
3 – HLDJ-DIGH-GHGH
4 – HLEJ-DIGH-GHHH
5 – INHK-GJHI-HILI
6 – JPIL-HKIB-IBMJ
7 – BJAP-PEAN-ANOB
8 – DMCC-BGCP-CPOD

SUMMER CARNIVAL`92
(RECCA, THUNDER BIRD)

В начале игры поставьте "NORMAL GAME", зажмите **SELECT** и нажмите **START** – будет SOUND TEST.

SUN SOUL

На втором подуровне каждого уровня можно накапливать жизни – жми **SELECT**, когда снизу появится надпись. Прохождение упростит использование истребителей и самонаводящихся ракет

SUN WARS

Суперудар. Удерживайте **A** до тех пор, пока не замигает шкала в верхнем левом углу экрана.
Как получить тепловые ракеты. Когда замигает табличка трансформации, не нажимая Select, пройдите немного дальше.

SUPER C

10 жизней: на заставке нажмите →, ←, ↓, ↑, A, B и START. Для парной игры нажмите в начале этой последовательности **SELECT**. После того, как два **SUPER** сойдутся на заглавной заставке, одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A** и **B**, а потом нажмите **START**.

SUPER CONTRA

1. Переключение стадий – на экране заставки нажмите джойстик ↑ или ↓. Чтобы получить





30 жизней, нужно одновременно нажать кнопку "А", "В" и START. **2. В третьей зоне** при битве с пауком лучше держаться правой стороны экрана. **3. В четвертой зоне** из аппаратов вылетает ограниченное количество шаров, так что не нужно торопиться. **4. В пятой зоне**, когда начнут падать камни, делайте сальто на месте, а затем расстреливайте упавшие камни. **5. В середине 8 зоны** нужно быть осторожным – опускающаяся и поднимающаяся плита может столкнуть Вас в пропасть. **6. На последнем этапе** можно без риска победить громадного "чужого", встав вплотную к его когтям и стреляя ему в голову. В этом положении ни одна огненная звезда вас не тронет.

Дополнительные жизни. Нажми на экране с заставкой ➔🡐🡓🡑 A, B, START – получишь 10 жизней. Тридцать жизней даст нажатие A/B START

SUPER DONKEY KONG

Пароли уровней:

Бананы – 1, Шарик – 2, Яблоко – 3, Сердечко – 4, Бочка – 5.

1 – 1223; 2 – 3421; 3 – 4541; 4 – 5324; 5 – 2514; 6 – 3521; 7 – 4131;

SUPER JETMAN

Пароли уровней:

1 – 3100; 2 – 8412; 3 – 6814; 4 – 5212; 5 – 5705.

SUPER KONAMI 3

Если у вас убили одного из освобожденных бойцов – нажмите 🡑 + START, а если вы потеряли энергию, то SELECT. Потери восполнятся.

SUPER MARIO BROTHERS

В мире 1-1 за цветочным горшком ищи жизнь. Ты должен прыгать, пока не ударишься о невидимый кирпич. Внутри спрятан гриб.

В мире 1-2 сразу же за первой пропастью, есть две кирпичные площадки. Запрыгивай на верхнюю. Разбив кирпич у правого края, ты получишь жизнь. В конце этого этапа есть зона, из которой можно попасть в три следующих мира. Поднимись на втором лифте, прыгни и беги направо. Чтобы попасть на призовой «минус-мир», будь в облике Марио, когда доберешься до конца мира 1-2

В мире 1-4 иди направо, пока не увидишь длинный зал. Обрати внимание на выступ над твоей головой. Подгони этот выступ к левому краю экрана и прыгни в левый угол. Марио «ввинтится» в кирпичи. 🡐 и неоднократные нажатия А позволят пройти сквозь стену.

В начале мира 2-1, там, где бродят два гуся, между бетонными блоками спрятана дополнительная жизнь.

Если встать чуть левее кирпичной площадки и подпрыгнуть, то появится еще одна площадка. Запрыгивай неа нее – появится жизнь

В мире 3-1 жизнь припрятана на мосту в невидимом кирпиче.

В мире 4-2 за четвертой пропастью есть лоза, ведущая в три последних мира.

В мире 8-2 жизнь ищи пот трамплином.

Продолжение игры на последнем уровне с тремя Марио: нажмите кнопки А и START, когда игра закончится. Простой способ пробежать мимо Баузера. Если Марио достигнет Баузера в конце уровня в качестве Супер Марио, вы можете просто бежать на Баузера. На несколько секунд Марио неуязвим и может без ущерба прошмыгнуть мимо Баузера. Чтобы заработать 5 000 очков на финальном флагштоке каждого уровня, вы должны разогнаться с помощью кнопки В и прыгать – А. Марио или Луиджи может войти в Загадочный отрицательный Мир, пройдя к трубе в конце Области 2 Мира 1 и разбив второй и третий кирпичи перед трубой на потолке. Если Марио прыгнет правильно, он сможет пройти через стену, где окажется в комнате с тремя трубами. Войдите в первую или третью трубу, и вы перенесетесь в минус Первый Мир?

SUPER MARIO BROTHERS 2

Переход 1: Он позволит вам перейти из Мира 1-3 в Мир 4-1. Чтобы достичь зоны перехода,



доберитесь до Мира 1-3 и затем отнесите Банку для Зелья правее башни. Бросьте Зелье в Банку. Войдите в подпространство и переноситесь, просто сойдя в Банку.

Переход 2: Следующая зона перехода переносит вас из Мира 3-1 в Мир 5-1. Чтобы достичь ее, пройдите в начало Мира 3-1. Падайте во второй водопад и приземлитесь на узком взгорке посреди водопада. Войдите в дверь на взгорке. Внутри находится длинный ряд травы, которую можно вырвать, 11 – ая слева и шестая справа – это Зелье. Возьмите Зелье и используйте его, чтобы войти в подпространство в Банке сразу за травой. Теперь вы переноситесь в Мир 5-1.

Переход 3: Используйте следующий переход, чтобы попасть из Мира 4-2 в Мир 6-1. Направляйтесь в раздел Мира 4-2 со всеми Китами. Когда достигнете платформы с Банкой, воспользуйтесь Зельем, чтобы создать подпространство, и затем используйте Банку для перехода.

Переход 4: Этот переход перешлет вас из Мира 5-3 в Мир 7. Переход расположен сразу после выхода в комнату с Масками. Поднимитесь по длинной лестнице из комнаты с Масками до самого верха. Над головой вы увидите платформу с Банкой. Чтобы добраться до нее, вы должны совершить Мощный прыжок на корточках (Луиджи особенно хорош для этого). Когда заберетесь на платформу, просто с помощью Зелья войдите в подпространство и затем переноситесь в Мир 7.

SUPER MARIO BROTHERS 5

Нажмите ↓, чтобы прыжок получился выше; когда вы начнете мигать, отпустите крестик на джойстике. И только тогда ткните кнопку прыжка. На уровне 4-2 принеси бутыль к сосуду, брось ее и зайди в дверь. Сядь на кувшин – и перенесешься на уровень 6-1.

SUPER MONACO GP II

Выбор этапа. На экране с названием игры зажмите **A+B+**(нарисовать стрелочку вниз) и нажмите START. Под словом SCORE на экране появится число 11. Теперь, установив кнопками **A** и **B** нужный этап, нажмите два раза **START**.

SUPER PITFALL

Продолжение игры. На заставке нажмите **SELECT**, кнопку **A** три раза и снова **SELECT**. Начинайте игру нажатием кнопки **START**.

Дополнительные жизни. Возьмите пистолет в начале игры, который увеличит число ваших пуль до 40. Идите вправо, прыгайте через первый Водопад и убейте Лягушку. Продолжайте двигаться вправо (перед второй длинной лестницей есть еще один Пистолет), падайте в отверстие в полу и спускайтесь по лестнице. Идите влево, убейте Лягушку, бегите з мимо лестницы, возвращайтесь вправо и снова убейте Лягушку. Каждый раз, когда вы бежите влево и потом возвращаетесь лягушка снова появляется на своем месте. После того как вы убьете седьмую Лягушку, вы услышите музыкальный звук и заработаете 5 дополнительных жизней.

SUPER RESCUE

Дополнительная энергия: нажмите **START**, удерживая ↑, нажмите **START**.

SUPER SILVER

Чтобы попасть в экран ввода кодов нажмите одновременно на двух джойстиках (нарисовать стрелку вверх)

KJTTJK	неуязвимость
KCHDR4	усложненная игра
CKWJT4	полный запас оружия
J8SCL9	дополнительных предложения
SJM33	неограниченные продолжения.

SUPER SONIC 5

Во время игры разбегитесь и нажмите паузу, а затем отпустите – Соник очень высоко подпрыгнет.

SUPER SPRINT

Закончить уровень за один круг: используйте функцию замедленное движение (slomo), когда ваш автомобиль заканчива-



ет первый круг. Если вы сделаете это вовремя, вашей машине будут приписаны два, три или даже пять дополнительных кругов. Если у вас нет функции «замедленного движения», вы можете исполнить этот трюк как можно быстрее, нажимая на кнопку START, включая и выключая паузу при приближении к финишу первого круга.

SUPER SPY HUNTER

A – стрельба;
B – управление пушками и бомбами;
A + ➔ – выбросить лед на дорогу;
A + ← – вылить на дорогу масло.

Дополнительные возможности. Получить дополнительные возможности можно, расстреляв большую синюю машину с буквой наверху:
A – усиление вооружения;
B – бомба
C – автоматическое управление стрельбой
G – летающая пушка
L – полное восстановление жизней
O – разлив масла, чтобы помешать преследователям
P – увеличение калибра пушки
Q – великолепное оружие, уничтожающее всех врагов на экране
R – увеличение скорости стрельбы
T – боковая защита от столкновений
TOP – восстановление попыток

Дополнительные жизни: сыграй в рулетку, нажав **START + SELECT** (или на титульном экране нажмите и удерживайте **A + B + SELECT**). Появится бегущая полоска с числами 1...12. Ее можно остановить при помощи **A** – получите от одной до двенадцати жизней. Погибнув, на экране продолжения восемь раз нажмите **A**, направив пушку вниз, а потом выберите продолжение (**START**). Играя в пинг-понг, вы сможете заработать дополнительные жизни. **Двадцать четыре жизни** можно получить, нажав **START** + ↑ в момент, когда ваша машина взорвется.

Усиление машины: Приостановите игру в любом месте, поставив на паузу, и нажмите ↑, ↑, **B**, ➔, ➔, **B**, ↓, **B**, ↓, **B**, ←, ←, **A**, **START**. Код можно применять повторно.

SUPERMAN

Пароль пятой миссии:
G.I.FBE CQSB IJA VYA LWVK.
GOY-OBI-HAKD-QUA-VPA-P3DL

SWORD MASTER

Бесконечные продолжения. На заставке одновременно нажмите кнопки ↓ и **SELECT** на своем джойстике. Затем – **START**. Когда ваш Мастер Меча умрет в следующий раз, на экране появятся слова “FREE PLAY” (Свободная игра).

SWORDS AND SERPENTS

Увеличить силу героев: Поскольку эта игра предоставляет различные пароли для вашего Героя и Уровня игры, есть способ быстро нарастить силу персонажа, несколько раз сыграв ранние уровни (где легче набраться опыта). Играйте до пятого или шестого уровня и затем запишите свои пароли. Теперь введите пароль персонажа и пароль из первого уровня игры. Ваш персонаж будет набирать силу так же быстро, как делал это в первом уровне игры! Вы можете повторять эту процедуру столько раз, сколько захотите. Используйте эти пароли, чтобы начать игру с опытом Уровня 16 и всеми рубиновыми сокровищами. Вы в Уровне 10 и готовы расправиться с Драконом!
LUIS – LU70B3997?YMW;
MARCO – ??4PRTFYSJ66W
ARTURO – XLUBB21HG?130;
ANA K – 3L2WN?W71RY3G

TANK A 1990

Выбор уровня: после выбора игроков на экране STAGE 1 нажмите **A** или **B**.
9 жизней: На заставке нажмите **START** + **A**, ↑.

TECMO BOWL

Этот пароль позволит вам сыграть как Чикаго (Chicago) против невидимой команды: **397BFFA5.**



Команда играет против себя самой. Используйте эти пароли, чтобы заставить играть ту или иную команду против себя самой:

Чикаго (Chicago):	697BFFA5
Кливленд (Cleveland):	49AFFBA9
Даллас (Dallas):	63AEFFA5
Индианаполис (Indianapolis):	43AFFEAC
Лос-Анджелес (Los Angeles):	969FDFA5
Майами (Miami):	46AFFDAB
Миннесота (Minnesota):	AC37FFA9
Нью-Йорк (New York):	269DFFAI
Сан-Франциско (San Francisco):	9C3F7FA5
Сиэтл (Seattle):	93AFEFA5
Вашингтон (Washington):	**997FBFA5**

Используйте эти коды, чтобы сыграть в Текмо-Боулинг:

Лос-Анджелес против Вашингтона: **967FBFA5**
Сиэтл против Вашингтона: **937FBFA5**
Сан-Франциско против Вашингтона: **9C7FBFA5**
Сан-Франциско против Денвера (Denver): **IDAFF7A6**
Чикаго против Лос-Анджелеса: **A89FDFA8**
Чикаго против Нью-Йорка: **289DFFAO**
Сан-Франциско против Сиэтла: **IFAFEFAO**
Вашингтон против Чикаго: **587BFFAO**
Майами против Сан-Франциско: **072F7FAA**
Денвер против Далласа: **OC9EFFA9**
Лос-Анджелес против Миннесоты: **9437FFA3**
Нью-Йорк против Майами: **24AFFDAD**
Сиэтл против Кливленда: **13AFFBA9**
Лос-Анджелес против Майами: **16AFFDAB**

TECMO SUPER BOWL

Обман жребия. В начале игры, когда рефери подбрасывает монетку, а выигрывает компьютер, есть момент между картинкой, где изображена "Решка" и выбором (Кик-офф или Возврат). Так вот, если в этот момент нажать B, то компьютер выберет Кик-офф!

Прослушать все звуки. На титульном экране нажать ← B. Теперь жми ↑ и ↓.

TECMO WORLD WRESTLING

Прослушать звуки игры: на заставке одновременно нажмите **A**, **B** и ↑, ←, а затем **SELECT**.

TENNIS

Подача среднего уровня выполняется следующим образом. Подбросьте мяч и несколько раз подряд быстро нажмите A.

Подача на вылет. Первый вариант – дальняя, сильная подача. Дождитесь момента, когда теннисист подбросит мяч, и сразу нажмите кнопку. Второй вариант – крученый удар с выходом к сетке. В момент подбрасывания мяча переместите игрока в направлении подачи. В Вашем распоряжении два удара: обычный (A – он применяется справа, слева или сверху) и высокий навесной удар «свечка» (**B** – используется, когда соперник вышел к сетке).

TERMINATOR

→, ← – движение;
↓ – ложиться, подбирать предметы (гранаты, сердце и т. д.), вход в дверь (где можно), тормоз (на машине);
↑ – вход в дверь (где можно), газ (на машине);
A – выстрел, выстрел → (на машине), метание разнообразных предметов (гранат, коробок и т. д.); **B** – высокий прыжок, выстрел ← (на машине); Turbo A – быстрая стрельба; Turbo B – серия прыжков;
→ + **B** – длинный прыжок →;
← + **B** – длинный прыжок ←;
SELECT – выбор оружия, удара;
↑ (удерживать) + **A** – высокое метание предмета;
A (удерживать и отпустить) – дальний бросок предмета.

TERMINSTOR 2: JUDGEMENT DAY

Продолжение. На экране "GAME OVER" зажми **SELECT.**

TERRA-CRESTA

Выбор уровня. 13 раз нажмите RESET, потом START. Уровни выбирайте при помощи ←, →.



Принесенный тобой ущерб не учитывается. Главное – больше вреда причинить врагу (т.е набрать большее количество очков).

TERRA STAR

Чтобы попасть в меню выбора и спецэффектов, нажмите одновременно «**START**», **A**, **B**.

TETRIS 2

На 19 уровне (пятая высота) 8 раз нажмите **SELECT**, и вам не надо будет проходить уровень до конца. Если вы не смогли убрать 25 линий во время игры B, нажмите Select и вы перенесетесь сразу в финальные мультзаставку и титры. Чтобы дойти до финала при игре A, надо набрать более 30000 очков.

TETRIS BY TENGEN

Трансформация блоков. Поставь игру на паузу и нажми ↑, ↑, ↓, ←, →←, →, **B**, **A** – длинный красный блок будет заменен блоком наверху экрана

Выбор этапа. Поставь игру на паузу и нажми ↑,↓, ↑, ↓, ←, →, **B**, **B**, **A**

THUNDERBIRDS

Выбор уровня. Зажмите ↖, перезагружая игру (Reset). Далее, одновременно нажмите кнопки **A**, **B** и **SELECT**. Это переведет вас в режим выбора (Configuration Mode), где вы сможете выбрать уровень и изменить уровень сложности игры. Автоматическое завершение уровня. Сделайте паузу в игре. Далее нажмите ↑, ←. Затем одновременно нажмите кнопки **A**, **B** и **SELECT**. Когда снимете паузу, окажется, что уровень завершен!

TIGER - HELI

Продолжение игры: чтобы продолжить игру после потери последней жизни, одновременно нажмите кнопки **A** и **B**.

TINY TOON

Еесли нажать у джойстика на середину крестика, персонаж получит большое ускорение Чтобы чуть-чуть затормозить его, можно зажать **B** и →.

Улитка: Turbo A – медленное планирование в воздухе; B или Turbo B – стрелять под водой маленькими вращающимися воронками (если строка POW заполнена). Диззи и другие помощники в момент встречи с опасностью: B или Turbo B – превращение в смерч (если строка POW заполнена).

TINY TOON 2

Бесконечные жизни: нажмите ↑ + **START**. Поразить противника: запрыгните на него и ударьте молотком (**B**).

TINY TOON 4

Если на рулетке цифры останавливать при помощи **START**, всегда будут выпадать жизни.

TITANIC

Пароли уровней

2. KKRLAAQ 3. NOADACA
4. KLEYHGN 5. ZIEERUW

TOKI

В пещерах-лабиринтах, чтобы взять оружие, стреляющее в три стороны, нужно запрыгнуть на белую макаку;
На этапе озера Нептуна неприятеля, стреляющего из пушки, лучше убить сразу;
В воде, проплыв туннель, поднимайся наверх, стреляй в птичку и лови упавшую в воду каску – она дает бессмертие.

Пароль: 6. MYTTITF

TOMBS & TREASURE

Секретный путь Кукултана. Идите на юго-восток. Пройдите на один экран наверх. Там



будет ма-аленький проход в лес, на запад. Идите туда и поищите секретный путь. Вам нужно на запад. Идите секретным путем в Nunnery, поговорите там с богом Кукултаном, а он поможет решить загадку, над которой ты наверняка не первый час ломаешь голову.

TOOBIN

Зона перехода. Вы можете перенестись в этой игре на самой первой реке. Просто плывите, пока не доплывете до водоворота в левой части экрана, который перекрыт ветками. Стреляйте в ветки своими Банками (Cans), плывите прямо в водоворот, и вас унесет в следующий уровень игры.

TOP GUN

Полезные советы. Если в хвост вашего истребителя зашел вражеский самолет и взял его в клещи (LOCKED ON), чтобы уйти от него, нажмите курсор до упора влево, а потом резко до упора вправо, или наоборот. Если вы не оторвались – повторите.

Если у вашего самолета кончилось горючее (FUEL EMPTY), кнопкой **START** вызовите самолет-заправщик. Выполняя команды компьютера, подведите наконечник шланга к центру крестика на вашем самолете (изображение на центральном мониторе). Успешная дозаправка пополнит боеприпасы и запасы горючего.

Команды компьютера:

LEFT! LEFT! – влево ←.

RIGHT! RIGHT! – вправо →.

UP! UP! – вверх ↑. DOWN! DOWN! – вниз ↓.

SPKED UP! – повысить скорость (кнопка “A”).

SPEED DOWN! – понизить скорость (кнопка “B”).

После успешного выполнения задания вы должны сесть на авианосец. Для этого выполняйте команды компьютера, схожие с командами для дозаправки.

TOP GUN 2

Дополнительные самолеты. Когда на титульном экране появляются прожекторы, нажми ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, START – услышишь звуковой сигнал. Начни игру. Набрав 20 тысяч очков, ты получишь три дополнительные самолета.

TOP GAN 3

Как посадить самолет на авианосец. Поставь тягу THRUST = 47%. Когда высота упадет до показателя ALT = 90...200 ft (VERT.VEL =8 ft), увеличь мощность до THRUST = 48...50% (ALT>71 ft, VERT.VEL= 0 ft). Увидев палубу, выпусти шасси и тормозной крюк (**A** и **B**) и жми → до упора.

TOP PLAYERS TENNIS

Пароли игры в финале Открытого чемпионата Франции (French Open) в роли Лендла (Lendl) против Эверта (Evert): D?AA! GNLAN YABLL; JDLZU UC*4L NIHGU; KVDQP YOIEL L*HRE.

TOTAL RECALL

Дополнительная жизнь. В начале игры идите к кинотеатру. Оказавшись внутри, высидите все сеансы. Если вы просмотрите их все, в конце получите жизнь.

TOXIC CRUSADERS

Пароли уровней

2 – 2258(3276);	3 – 7525;
4 – 3815;	5 – 4843(7011)

TOWN & COUNTRY 2 : THRILLA`S SURFARI

Бонус-уровень. В третьем эпизоде первого уровня, когда ты упадешь после первого водопада, приготовься и, как только приблизишься ко второму, прыгай как можно дальше. Если все пройдет успешно, ты получишь бонус-уровень

Переход на уровень Пустыни. На все той же реке, перед тем, как ты упадешь в первый водопад, зажми → и держи. По идее, тебя перенесет на уровень с Пустыней с девятью жизнями.



TRACK AND FIELD 2

Мировой рекорд в метании молота (Hammer Throw): сначала, делая бросок, доведите указатель силы как можно ближе к нулю. Когда индикатор броска замигает, швыряйте молот под углом 80 градусов. Если вы исполните трюк правильно, то ваш бросок составит 92,04 метра.

Пароли игр:

Команда	1-й день	2-й день	3-й день	4-й день
USA	1GG36VR54	HGG3KURN2	1GG36URN4	1SS3KVJ5C
Корея	MLGF6VRIC	MDS3KURYC	MDS36URIC	4DG3KVJY4
Китай	CLS36VRGC	BDS3KURGC	BDS36URSC	CDGFKVJS4
Кения	ISSF6VRFC	YGGFKUR3C	YGS36URFC	YSSFKVJDI
USSR	RSS36VRWC	RGS3KURD4	JSSF6URDC	JSSFKVJWC
Канада	ILGF6VRDC	YLG3KURDC	IDGF6URDC	ISL3KVJDC
Франция	TLS36VRCC	2LGFKURBC	TDS36URCC	2LSFKVJCC
Германия	NDS36VR24	5DG3KUR22	NLG36URTC	NDG3KVJTA
Англия	ZYGF6VRM4	AYG3KURM4	AYS36URMC	AYSFKVJMC
Япония	SSS36VRPC	SSS3KURPC	SGG36URX4	SSGFKVJPC

TREASURE-MASTER

Порядок сбора предметов. Для начала – сапоги. Потом – мину (она взорвется, и ты попадешь в аквариум). В аквариуме возьми пульт. Иди обратно. С помощью пульта (кнопка В) активируй электромагнит и подойди к вопросительному знаку. Когда подводная лодка начнет падать, прыгай вместе с ней и проникни внутрь (кнопка А). Подбери мину, когда выберешься из водоема.

Пароль секретного мира:
3HDJL9DNQV2WYTV4S91RXR86.

TROJAN

Продолжение игры. Без партнера нажмите одновременно **↑+START**. При игре с партнером каждый из вас должен нажать клавишу **↑** и кто-нибудь один – **START**. Чтобы справиться с Королем Шриком (King Shriek), вы должны поразить его восемь раз, при этом уворачиваясь от его железных шаров. А для победы над Ахиллесом (Achilles) вам следует загнать его в угол и поразить несколько раз. После этого остановитесь на секунду, подождите, пока он встанет, и нанесите еще один удар.

TURE MORTAL KOMBAT 3

Суперудары
↓ , вперед + **A** (или **B**)

TWEEN BEE 3

Любое количество жизней (от 9 до 99). Войдите в режим OPTIONS. Вы увидите небольшую табличку, внизу которой стоит число 03. Наведите на него стрелку, и нажимая джойстик влево или вправо, меняйте количество жизней, как вам нравится.

TWIN COBRA

Если вы накопите 9 супербомб, то, когда ваш запас наполнится, вы можете бомбить цели на земле и получать жизни вместо неуязвимости и премиальных звезд.

UFOURIA

Этот пароль выведет тебя не к двери последнего босса с полным инвентарем. Размести точки указанного цвета в ячейках таблицы (ряды пронумерованы, а колонки обозначены буквами): красные – A0, A5, B0, B1, C2, C5, D2, F1, F4, F5; зеленые – A1, A2, B2, C0, C4, E0, E1, E4; синие – A3, B4, D2, D4, E2, F3.

ULTIMA: QUEST OF THE AVATAR

Как найти барда. Попадись на врага и проиграй битву. Теперь тебя возвратили в замок. Теперь иди в ближайший городок. Иди в нижний правый угол карты, и возле костра ты найдешь Барда. Теперь осталось попросить его присоединиться к тебе.

ULTIMATE AIR COMBAT

Пароли уровней
1 BQQR999BT!VBBBBTXFYYY
2 CWWXDDDC99!VBBCVBDFYYCVF12JJ





3 DDDGH11 DDSCYYY DSNR!!! DC9VDDD
4 FYY2LLLFY!Y2JJF!7!XDDFXSDH11
5 GGGLP77 GGBH4LL GGF4P77 GBTZK33
6 H116R99 HIW2P77 H4GMOSS HZBH6NN
7 JJJPVBB JJMOFYY JM8C2JJ JH4RXDD
8 K338CWW KYY4R99 K2JPVBB K2MOFYY
9 LLLRXDDLLPVHIILLK8CWWLGF4R99

URBAN STRIKE

Секретный пароль – AM56.

VEGAS DREAM

С этим паролем вам потребуется только 1 $ для завершения игры:

G!E! K7!H 18UL QL; 9T7K!!!! !!P1 A2;
VGAU 8LVK RGAU 8L; 5QK7 DQ12 GLS4 IP
3MWJ SHBU 9M22 22; 22J3 ?M1T CWAN XM;
TICW AN33 3333 64.

Дополнительные деньги: возьмите любой код, какой вы заработали в игре и введите его, обменяв 17-го и 18-го персонажей. Вы миллионер!

VICE: PROJECT DOOM

Выбор этапа. Когда игра начнется, зажми **A** и нажми **RESET.**

VIGILANTE

Выбор этапа. На титульном экране нажми ↑, ←, A, B. Вы попадете в секретное меню, где можно выставлять уровни.

WACKY RACES

Приоритет получения призов. Бомбы, хвост, после чего копи кости на аптечку

WALL STREET KID

Masion
L50UB(4)52?(4)?(4)?(4)?(4)?(5)
V60W0D0C0M30C08
Yacht
G1HGLL3(3)46?(4)?(4)?(4)?(4)?
(5)E62(2)70C0M30C(2)

Финальный пароль игры:
MCA1B IOWO? SH40Q 2020E
0?% 4? %4?%4 2V8MK CQ208
M3OCO C

WARPMAN

В центре экрана есть туманность. Когда она замигает войдите в ее середину – вы попадете в игру типа BOMBERMAN.

WCW WRESTLING

Вы можете использовать эти коды для выбора своих соперников:

STING:
Выиграл 3 боя: BXDR NBQ5 19DQ
Выиграл 6 боев: -XDY YBZH Y9DK
Выиграл 9 боев: QXD- OBOD L9DQ
LEX LUGER:
Выиграл 3 боя: DXH5 NBD5 R9DK
Выиграл 6 боев: LXHT YB67 N9DM
Выиграл 20 боев: 15H7 IBOZ DZNY
RICK FLAIR:
Выиграл 3 боя: DX7X NBT5 R9DV
Выиграл 6 боев: BX7Z YB07 R9DI
Выиграл 20 боев: N579 IBBZ RZNZ
MIKE ROTUNDA:
Выиграл 3 боя: DXT9 NB15 R9DW
Выиграл 6 боев: BXTH YB>7 R9DV
Выиграл 20 боев: N5T7 1B07 RZNY
KEVIN SULLIVAN:
Выиграл 3 боя: DXRZ NBY5 R9D5
Выиграл 6 боев: BXRT YBGH R9D2
Выиграл 20 боев: L5RN 1B47 IZNT
RICK STEINER:
Выиграл 3 боя: DXNH NB-9 R9DI
Выиграл 6 боев: BXND YB4H R9D5
Выиграл 20 боев: B5NN 1B47 IZNT
RIKY STEAMBOAT:
Выиграл 3 боя: DXIT NBV5 R9DL
Выиграл 6 боев: YXII YB37 R9DD
Выиграл 20 боев: J51L IBZZ IZNQ
ROAD WARRIOR HAWK:
Выиграл 3 боя: DXBR NBQ5 R9DG
Выиграл 6 боев: BXBI YB37 R9DD
Выиграл 20 боев: Y5BY IB57 RZNJ



ROAD WARRIOR ANIMAL:

Выиграл 3 боя:	DXYD NBK5 R9D6
Выиграл 6 боев:	BXYB YB57 R9DY
Выиграл 11 боев:	-XY- GBGI R9DQ
Выиграл 20 боев:	N5YI IBP7RZNT

STEVE WILLIAMS:

Выиграл 3 боя:	DXLN NBM5 R9D4
Выиграл 6 боев:	BXLY YB7H R9DV

EDDIE GILBERT:

Выиграл 3 боя:	DXJI NBW9 R9D5
Выиграл 6 боев:	BXJL YBTH R9DK

MICHAEL HAYES:

Выиграл 3 боя:	DXOB NB89 R9D7
Выиграл 6 боев:	BXOJ YBDH R9DW
Выиграл 9 боев:	JXOG OBGD R9DV

WILLOW

Пароль для перехода в различные зоны игры, даже не существующие:
tQW 51T gxq. Xev Vzf xvn.
Когда введете код, нажмите **SELECT**, чтобы на экране появились 2 персонажа. Нажмите и держите кнопку **B** и с помощью кнопок ↑, ↓ измените левого персонажа. Сменив кнопку **B** на **A**, проделайте то же с правым персонажем.

Пароли этапов

9	e7u-7M8-?42-1ly-YBe-urk
11	ftT-ZAs-zAf-eXh-JQr-6H3
13	Xg8-QTT-opf-KUh-JQD-kQK
14	05P-j84-78p-VLm-QJW-5JN
16	6oF-nJJ-r7N-itL5l1-R!v
16, часть 1	yjs-L4B-vHg-2Ui-JIX-4fm
Все предметы	8zs-L4B-W4K-fyM-6JW-5Kq

Как заработать очки опыта. Найди за Замком Бавморды местечко с двумя призраками. Дай им один на один разделиться, после чего ударь громовой магией. Наградой станут 100 очков за каждого плюс магический шар. Трюк можно повторять до бесконечности.

WIZARDS & WARRIORS 2

Пароли этапов

DDBMNWMBZZDJ	– Воздух
JJTRJZRZQMWN	– лес
XXTRTDGXRPMH	– вода
NRTRZBDTRQDL	– огонь
PLTRMBRLNBDR	– холодное пламя
BDTRBTTNNGNT	– финал

Другие пароли

RLTRLZPBMMZK	– топор и шлем
MQTRLZPBRDZZ	– стальной меч
WBTRLZPBDPZW	– щит.

XEXYZ

Выбор этапов:

Зона 1-1 с 295 E-Шарами и 1-ой Силовой звездой: 17597 1069B

Зона 1-2:	772FB B469B
Зона 1-3:	58E8B IIF91
Зона 2-1:	361B7 C9185
Зона 3-1:	7955E BFCIE
Зона 3-3:	696B3 BA491
Зона 4-1:	C9646 47DIE
Зона 5-1:	5F5A4 90D9B
Зона 5-2:	07A50 8D614
Зона 6-1:	OCB01 5E88F
Зона 7-1:	C519D 33814
Зона 7-2:	217B1 5719B
Зона 8-1:	OA21D 2D814
Зона 9-1:	6FD8D C660A
Зона 9-2:	6F769 32COA
Зона 9-3:	99363 B4585
Зона 10-1:	482F8 B9A1E
Зона 11-1:	34D30 26EOA
Зона 12-1:	CA249 BDD85
Зона 12-2:	568A8 E2D85
Зона 12-3:	C10CE 60A14
Код завершения:	5C2B5 C8A1E

Уровни с четными номерами и номерами, которые начинаются с 10: A2A4A 6A8AO

Все нечетные сцены с враждебными боссами: BBA13 57912

ZANAC

Выбор уровня: до 10 уровня – на заставке 13 раз нажмите Reset, а потом **START**. Выберите Continue и кнопками ← и → выберите номер уровня. Чтобы продолжить на уровнях 11 и 12 после завершения игры, проделайте следующее: Выберите Continue на экране заставки, и нажмите на втором джойстике ↓ , а потом ↑. Теперь – **START** на первом джойстике.



Энциклопедия лучших игр Dendy

Руководитель проекта *Кевлюк А. А.*
Компьютерная верстка и дизайн *Шундалова Л.Ю.*
Художественное оформление обложки *Шундалова Л. Ю.*

Подписано в печать 4.02.2003 Формат 70x100 $^1/_{16}$.
Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 13 п.л.
Тираж 5000. Зак. № 51.

Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 2 - 5915 от 19 апреля 2002 года. Выдано Северо-Западным окружным межрегиональным территориальным управлением Министерства Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.
ООО «Слово и Дело» 198260, г. Санкт-Петербург. ул. Солдата Корзуна, д. 40.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга» Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29



МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ
ОБУЧАЮЩАЯ
ВИДЕОПРИСТАВКА
КИБОРД 003
SIMBA'S
ИНТЕРФЕЙС WINDOWS
МАНИПУЛЯТОР "МЫШЬ"
БОЛЕЕ 40 ОБУЧАЮЩИХ И ИГРОВЫХ ПРОГРАММ